ゲーム&ウオッチ パーフェクトカタログ GAME&WATCH PERFECT CATALOGUE 前田尋之・監修 ジーウォーク

COMMENTARY & PHOTOGRAPH OF ALL 60 MODEL INCLUDE

G-MOOK 152

GAME & WATCH

PERFECT CATALOGUE

ゲーム & ウオッチ パーフェクトカタログ

前田尋之・監修

Supervised by Hiroyuki Maeda

国内外で発売された全60機種を実物大で掲載!!

ゲーム&ウオッチ最強パーフェクトカタログ

- ゲーム&ウオッチ全機種を詳細レビュー付き紹介
- カラー表示をどうやって実現? ハード解説も充実
- 実機以外で遊べる方法も? 移植タイトル紹介
- 巻末に発売詳細データリストを掲載

COMMENTARY & PHOTOGRAPH OF ALL 60 MODEL INCLUDE

G-MOOK 152

GAME & WATCH

PERFECT CATALOGUE

ゲーム & ウオッチ パーフェクトカタログ

前田尋之・監修

Supervised by Hiroyuki Maeda

まえがき

国内1287万個+海外3053万個、合計4340万個売れた、ゲーム史の中に燦然と刻まれているヒット商品、ゲーム&ウオッチ。手のひらに収まるコンパクトさながら世界中の子供たちを魅了した偉大な電子ゲームをテーマに本を書く機会に恵まれ、「どうせ作るならば完全といえるものを作りたい」といった思いで取り掛からせていただいた。

ゲーム&ウオッチに関して取り上げられた本はすでにたくさん存在するので、私がいまさら何か付け加えて語ることはないのだが、今回どうしても実現したかったことは「全機種を実物大で掲載」することであった。ファミコンなどをはじめとしたレトロ家庭用ゲーム機は現物が今でも多数流通しているし、移植やリメイクの機会に恵まれることも多い。しかし、電子ゲームは中身のソフトウェアだけでなく、手にとった形状や外観デザインも含めての“ゲーム”である。

本という形でそれを100%伝達することは無理だとしても、本書を通じて可能な限り感覚を共有してほしい。そう考えれば、「実物大」はどうしても実現したかった要素だったのである。

幸いにして前回書きあげた『メガドライブパーフェクトカタログ』の反応が上々だったこともあり、同じ判型・装丁でゲーム&ウオッチ本を作ることができた。いわば、レトロゲームを愛するすべての方々の力添えがあったからこそ本書が実現できたわけで、冒頭で恐縮ではあるが深く感謝の言葉を述べさせていただきたいと思う。

本書の執筆にあたって全モデルの特徴と当時の時代背景を調査するうちに感じたことは「ゲーム&ウオッチとは任天堂そのものだった」という点である。世界で4000万台以上売れた、70億円もの借金をわずか1年で返済してなお40億もの銀行預金ができた、年商が前年比で一気に4倍にまで跳ね上がった……そんな表層的な話ではない。

「面白さのしくみ」を追求するために徹底して向き合い、研鑽と創意工夫を

怠らない姿勢、世界を相手に販売するために各国の有力ディストリビューターと販売代理契約を結ぶフットワーク、キャラクターを重要な資産と位置づけて、その価値を高めるための戦略・展開を練る先見性。現在の任天堂の根幹をなす事業スキームの本質は、ゲーム&ウオッチを事業展開する上で生み出されたもので、逆にいえばゲーム&ウオッチがなければ今日の任天堂は存在しなかったと間違いなく断言できるだろう。

任天堂は電子ゲームにせよ家庭用ゲーム機にせよ、参入時期でいえばむしろ後発の参入だった。その任天堂がいかにしてゲーム界の巨人になれたのか、その鍵は本書で紹介した各々の製品が実に雄弁に物語っている。

本書を通じてゲーム&ウオッチの魅力を感じ取っていただきたいのはもちろんだが、それらの開発の裏にあった任天堂イズムも同時に感じ取っていただき、製品はもとより任天堂そのものの魅力に気がついていただければ幸いである。

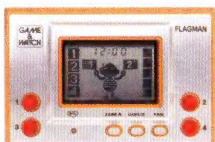
なお、本書の制作にあたり貴重なコレクションを提供いただいただけでなく、「分解してもいいですか?」という無茶な申し出にも快く快諾いただけたプラウドロー氏には特に深く謝意を申し上げる次第である。

2018年8月　前田尋之

GAME & WATCH
PERFECT CATALOGUE
ゲーム & ウオッチ パーフェクトカタログ

CONTENTS

■ シルバー SILVER

ボール 008

フラッグマン 010

バーミン 012

ファイア 014

ジャッジ 016

解説 電卓の液晶とCPUを転用して生まれた携帯ゲーム機 018

■ ゴールド GOLD

マンホール 022

ヘルメット 024

ライオン 026

解説 ウオッチ部分を強化したゴールドシリーズ 028

■ ワイドスクリーン WIDE SCREEN

パラシュート 032

オクトパス 034

ポパイ 036

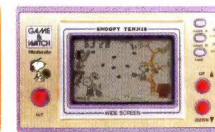
シェフ 038

ミッキーマウス 040

エッグ 042

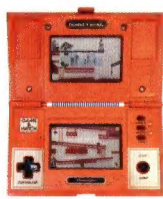
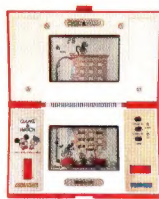
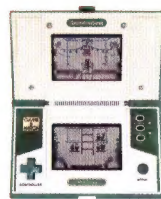
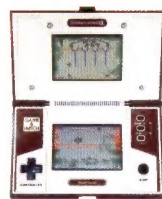
ファイア 044

タートルブリッジ 046

ファイアアタック 048

スヌーピーテニス 050

解説 大きな画面はキャラクタービジネスを呼び込んだ 052

■ マルチスクリーン MULTI SCREEN

オイルパニック 056

ドンキーコング 058

ミッキー&ドナルド 060

グリーンハウス 062

ドンキーコングII 064

マリオブラザーズ 066

レインシャワー 068

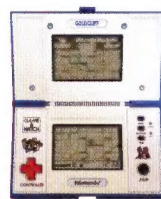
ライフボート 070

ピンボール 072

ブラックジャック 074

スキッシュ 076

ボムスイーパー 078

セイフバスター 080

ゴールドクリフ 082

ゼルダ 084

解説 クラムシェルの先駆者はいかにして生まれたか 086

■ カラースクリーン COLOR SCREEN

ドンキーコングJR. 090

マリオズ・セメント ファクトリー 092

スヌーピー 094

ポパイ 096

解説 カラー表示を実現するために生まれた特異な形状 098

■ パノラマスクリーン PANORAMA SCREEN

スヌーピー 102

ポパイ 104

ドンキーコングJR. 106

マリオズ・ボンアウェイ 108

ミッキーマウス 110

ドンキーコング サーカス 112

解説 ゲーム&ウオッチの成功の鍵は高級感だった 114

■ ニューワイドスクリーン NEW WIDE SCREEN

ドンキーコングJR. 118
マリオズ・セメント ファクトリー 120
マンホール 122
トロピカルフィッシュ 124
スーパーマリオブラザーズ 126

クライマー 128
バルーンファイト 130
マリオ・ザ・ジャグラー 132

解説 原点に立ち返った低価格普及モデル 134

■ スーパーカラー SUPER COLOR

スピットボール スパーキー 138

クラブグラブ 140

解説 縦画面+疑似4色カラーの挑戦 142

■ マイクロVSシステム MICRO VS. SYSTEM

ボクシング 146
ドンキーコング3 148
ドンキーコングホッケー 150

解説 携帯ゲーム機の対戦化は成功だったのか 152

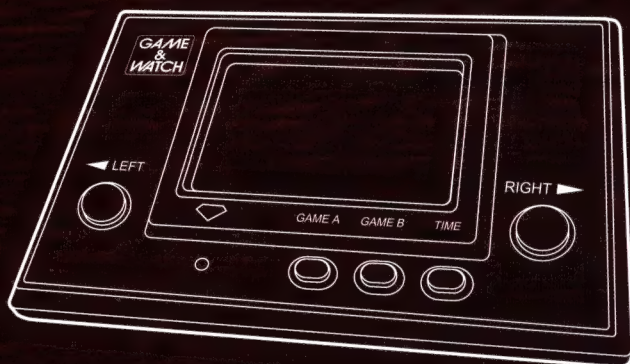
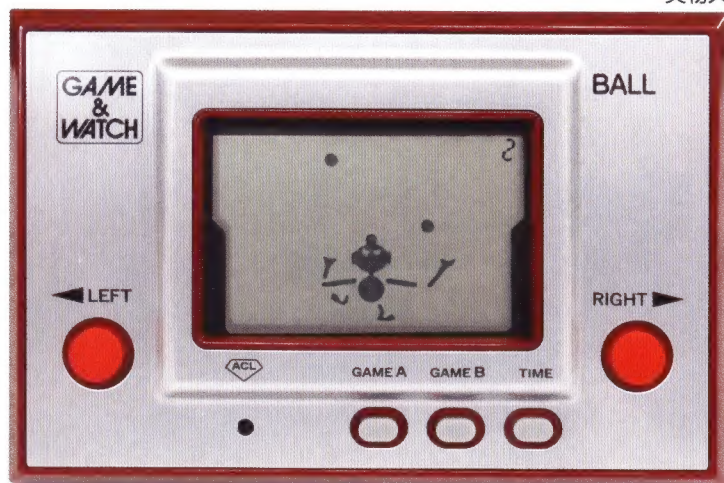
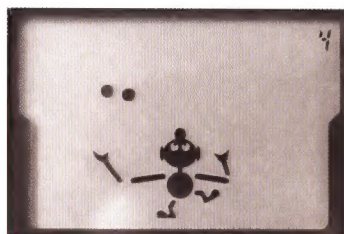
■ クリスタルスクリーン CRYSTAL SCREEN

スーパーマリオブラザーズ 156
クライマー 158
バルーンファイト 160

解説 高級路線の究極形、クリスタルスクリーン 162

■ 海外ゲーム&ウオッチ事情 166
■ 他のゲーム機でゲーム&ウオッチを遊ぶ 168
■ コレクター垂涎! 非売品ゲーム&ウオッチ 172
■ ゲーム&ウオッチ発売詳細リスト 174

GAME & WATCH
SILVER

BALL 008
FLAGMAN 010
VERMIN 012
FIRE 014
JUDGE 016

実物大

▲ファミコンと同じ赤系統のボディカラーを持つ『ボール』本体。赤のボタンは後のシリーズにも継承した。画面構成は液晶で表示させているキャラのほかに、ディスプレイ上に直接書かれた壁のような背景は、実は配線隠しである。

▲人形の手を動かすと連動して足も動く演出がされているが、足の動きはゲーム性に全く関係ない。

ゲーム&ウオッチ記念すべき第1弾

単純なお手玉？　とんでもない！　天才・横井軍平が世に送りだしたシンプルの究極の形がここにある。そんな本作はゲーム&ウオッチのデビュー作であり、いわゆるシルバーシリーズの第1作でもある。ゆえにゲームも画面中央にいるキャラクター（人形）の腕を左右に操作して、ボールを落とさないよう受け渡すだけのシンプルな内容。だが侮ってはいけない。このゲームは1ミスが即ゲームオーバーに繋がるのだ。

ゲームモードがGAME AとGAME Bの2つ用意されているのは、後に引き継がれるゲーム&ウォッチの基本仕様だ。難易度の低いGAME Aは一番外側の軌道とひとつ内側の軌道を移動する2つのボールが登場し、GAME Bはそれに加えて一番内側の軌道を移動するボールが登場する。ゲーム中はこれら3つのボールを同時に受け渡しするためキャラクター（人形）の手を左中右と次々に移動させなければならない。

だが、キャラクター（人形）の左右の腕は連動しており、例えば右腕を一番右に動かした場合、左腕も一番右に移動するなど、左右を別々に動かすことはできない。それゆえあらかじめボールの落下地点に腕を待機させるという、いわゆる「待ちプレイ」は難易度が上がるほどできない仕様になっており、左右にほぼ同じタイミングでボールが落下した際は、非常にシビアなボタン操作が要求される。

逆にボールが意地悪な軌道変更を描くことはないため、ボールの受け渡しは左右ともにある程度タイミングを予測できる。その代わり、GAME Bの場合一番外の軌道を描くボールと一番内側の軌道のボールの移動速度の差は、常に意識しなければならない。

仕様

型番	AC-01
時計精度	平均日差　±3秒以内（常温）
時計表示内容	時・分（12時間表示）
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月（1年3ヶ月） 1日1時間ゲームをして約6ヶ月（LR43）
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	51g（電池含む）

全点灯状態

◀大外の軌道がボール12個分なのに対し、内側の軌道はボール8個分しかない。

緊張感を常に強いるプレイ感覚

もうひとつ本作の特徴として、GAME AとGAME Bでの得点の加算方法の違いが挙げられる。具体的にはGAME Aではボールの受け渡し1回につき1点しか入らないのに対し、GAME Bでは同じプレイで10点入る。この違いは最高得点にも表れており、GAME Aの最高得点が999点なのに対しGAME Bの最高得点は9990点となっている。

また本作は初期のシリーズということもあり1度でもミスしたらそこでゲームオーバーになってしまう。失敗とゲーム終了が直結していることから、本作はプレイする楽しさと失敗への怖れが常に背中合わせになっており、ユーモラスな見た目とは裏腹に、後の機種にはないシリアスな緊張感が漂っている。

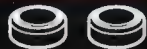
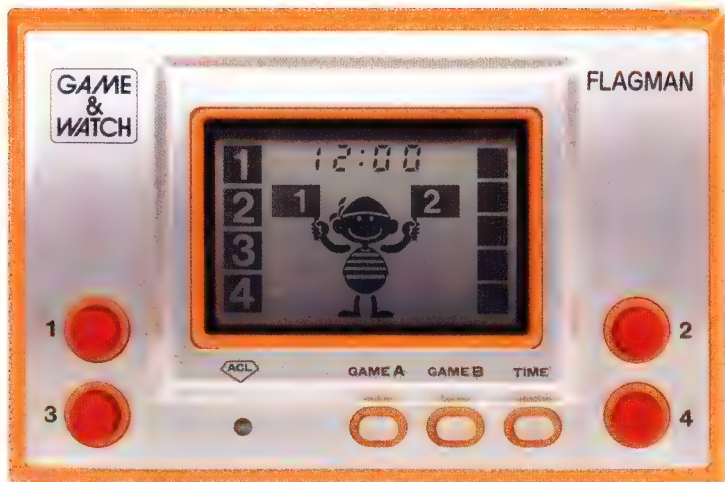
またミスを誘う仕掛けとしてGAME Aでは10点ごと、GAME Bでは100点ごとにボールの速度が上昇し、逆にGAME Aでは100点、GAME Bでは1000点に達するとボールの速度が遅くなる。100点ごとにゲームの難易度をコントロールする術は後の機種にも受け継がれている。さらに本作ならではの視覚的な特徴として、GAME Aでは280点、GAME Bでは2800点に達すると、ボールのスピードが上昇する他にボールが残像をともなって移動するようになり、タイミングを取りづらくすることで、難易度を上げる工夫がなされている。

復刻版は特典として配布された

本作の復刻版は1997年にリリースされたゲームボーイ版『ゲームボーイギャラリー2』中に隠しゲームとして収録されているほか、本作のリリース30周年を記念し、クラブニンテンドーの2009年度プラチナ会員特典に本作の復刻版がユーザーに配布されている。

GAME & WATCH フラッグマン FLAGMAN

発売日：1980年6月5日　価格：5,800円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲オレンジ色のボディが鮮やかな『フラッグマン』。4つのボタンは、それぞれフラッグマンが表示する数字の位置に合わせた配置になっている。ゲームを使用しない時に表示される時計の数字は、大きくて見やすい。

▲GAME Aでは記憶力が試され、GAME Bでは反射神経が求められる

2種類のゲームが遊べるお得な1作

ゲーム&ウオッチ第2弾としてリリースされた本作はボーダー柄の服を着たお洒落な少年（バンダナを付けているところから海賊に見える）が印象的な作品だ。またシリーズでも異彩を放つ思考型ゲームとしても知られており、GAME AとGAME Bの2つのモードが全く別のゲームになっていることが特徴となっている。

基本ルールはどちらも画面中央のフラッグマン（少年）が持つ旗と両足の裏に表示された数字に合わせ、プレイヤーが対応したボタンを押すもので、またフラッグマンの「右腕の旗が1」、「左腕の旗が2」、「右足の裏が3」、「左足の裏が4」と表示される数字は固定されている。さらに制限時間内に3回ミスするとゲームオーバーになることと最高得点が99点などの要素は両方のゲームモードに共通しており、得点が99点に達するとファンファーレが鳴る点も同じである。

本作はスコアの表示方法も独特で、時刻表示の箇所に「ミスできる回数：得点」の順に表示される。例えば「3：76」と表示されている場合は「ミスできる残り回数が3」で「得点は76」となる。後の機種ではミスした回数がアイコンでグラフィック表示されるため、数字で表示されるのはゲーム&ウオッチの全作品の中でも本作だけの特徴だ。

なお、本作にはゲームオーバーになると4つのボタンを自由に使ってフラッグ

仕様

型番	FL-02
時計精度	平均日差　±3秒以内（常温）
時計表示内容	時・分（12時間表示）
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月（1年3ヶ月） 1日1時間ゲームをして約6ヶ月（LR43）
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	51g（電池含む）

全点灯状態

◀キャラクターは可愛いが、数字情報の多さから当時の子供達に敬遠されてしまったのかもしれない

マン（少年）を操作できるささやかなオマケ要素がある。これは5分経過すると強制終了してしまい、フラッグマンの頭上の数字が得点から通常の時刻表示に変わる。ゲーム終了から何分経過したかについては、フラッグマンの右側に5つ並んだブロックの表示で知ることができる（ブロック1個が1分に相当）。

記憶力を試す GAME A

GAME Aをスタートさせるとフラッグマンの手足が動き、ランダムに数字を指示する。プレイヤーは指示された数字を記憶し、同じ数字を順番に押していく。記憶力を頼りにすべての数字を順番通りに押せばゲームクリアとなり、得点1が加算される。もちろん、一度でも間違えるとその時点でゲームオーバーだ。

注意すべきは、1点が加算されるにしたがい、フラッグマンが指示する数字の桁が1つ増え、最高得点の99点に達したときには100桁の数字を記憶する必要があることだ。ちなみに、これだけ過酷なルールにもかかわらず、クリアして得られる点数は変わらず、100点以降も数字が100桁表示されるので、それを押していかなくてはならない。

入力を終えるまでも制限時間は数字1つにつき5秒。ただ、内容は前の数字に新たな数字を1つずつ足していくだけであり、メモしていけばクリアは可能である。

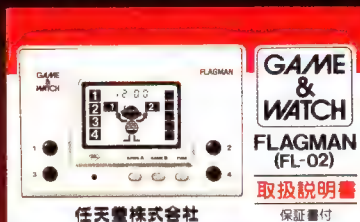
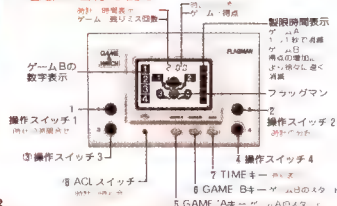
反射神経と瞬発力を試すGAME B

GAME Bはいわゆる早押しを前面に押し出した内容で、本作を所有するプレイヤーの多くは前出のGAME Aよりもこちらのタイムアタックにはまったようだ。

ゲーム自体は画面左に表示された数字をその通りにひたすら押していく単純なルールで、制限時間は右側のブロックに表示されるが、得点が増えるに従って短くなる。説明書の表記によると、50点を超えたあたりから 0.2秒を切る判断スピードが要求されるらしい。制限時間内に回答できなかったり、間違った数字を入力するとミスとしてカウントされてしまう。

ちなみにフラッグマン（少年）の左に表示される4つのブロックはGAME Bを選択したときのみ表示される。

マイナーなだけに高値取引される

本作のあまりに独特な内容は、当時あまり評価されなかったようで、最初期の4機種の中ではもっともマイナーなタイトルとされている。それだけに『ボール』ほどは販売台数もふるわなかったらしく、出回り数も決して多いとは言いがたい。そのため、レトロゲーム界隈では高値で取引されている上、移植版も少なく、過去に『ゲームボーイギャラリー3』の「むかしモード」と「DSiウェア」でダウンロード販売したのみである。現在DSiウェアのサービス終了に伴い配信を終了しているため、残念ながら中古のゲームボーイと『ゲームボーイギャラリー3』を入手して遊ぶ以外の手段はない。

GAME & WATCH バーミン VERMIN

発売日：1980年7月10日　価格：5,800円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲ゲームの筐体カラーはホワイトだが、別カラーのバージョンも少数出回っていたという情報もあり。ゲーム&ウオッチのゲームで、ボタンを使ってキャラそのものを横移動させる仕様を取り入れた初のゲームでもある

▲GAME Aでは4か所からしかモグラしか出現しないが、画面下のGAME Bでは5か所からモグラが出現する

本作はゲーム&ウオッチの第3弾としてリリースされたタイトルである。内容はシンプルな「モグラ叩き」。タイトルとなった「バーミン（vermin）」とはいわゆる「害をなすもの」を意味し、害虫、害鳥、害獣などを指す言葉とされている。ちなみに敵キャラの「いたずらモグラ」を英語で書くと「Prank mole」と表記されるため、バーミンとは少し意味合いが異なっている。

さて、肝心の内容だが、画面上半分に表示されたプレイヤーキャラクター（人形）を操作して地面から顔を出したモグラを叩くことにある。人形は両手にハンマーを持ち、目の前にはモグラが現れる穴が横に5つ並んでいる。

モグラは出現する前触れとして土が手前から4段階で盛りあがる。4段階目でモグラが顔を出すので、プレイヤーはそれに合わせて画面の人形を左右に動かし、顔を出したモグラの頭をハンマーで叩いていく。人形が左右に手にしたハンマーは真下にモグラの顔が現れると自動で攻撃するので、特別な操作は必要ない。ただ、人形の真下に現れたモグラだけは中央では叩くことができないので、人形を左端もしくは右端に移動する必要がある。

得点はモグラを1匹叩くごとに1点が加算される。最高得点はGAME A、G

仕様

型番	MT-03
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	51g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態で確認すると、全ての個所のモグラが3段階を経て地表に顔を出すことがわかる

AME Bともに999点。

一般的なモグラ叩きゲーム同様、モグラは最初ゆっくり動き、ゲームの進行に合わせて早くなる。点数を重ねるごとにゲームスピードは速くなり、100点に到達すると一旦スピードは下げられる。その後も200点、300点と、100点ごとにゲームスピードが増減するが、このあたりのバランス調整は他のシルバーシリーズより上手くできているようだ。

その代わり最高スピードはかなり速く、最初は楽しく小気味良く叩いていたはずが、最終的にはパニック寸前に至るくらい早くなる。

1点ずつの加算だとカウンターストップまでの道のりはさぞ遠いと思われがちだが、本作はテンポの良さのおかげでスコアの加算も非常に早く、最高得点に到達するのはおよそ10分とされている。これは『フラッグマン』に次ぐ早さだ。なお、点数が999点を超えた場合、スコア表示は0に戻される。

ゲーム&ウオッチの他の機種と同様、本作にもGAME AとGAME Bの2つのモードが用意されている。ゲームの違いはモグラが出現する穴の数の違いで、GAME Aは中央を除く左右の4つの穴しか使わないが、GAME Bは中央を含めた5つすべての穴からモグラが出現する。

ちなみに中央の穴に出現したモグラは左右どちらのハンマーでも叩くことができるが、それゆえGAME Aで慣れたプレイヤーがGAME Bを遊ぶとミスが起こりやすく、ハイスコアも狙うためには、長時間をかなり集中してプレイする必要がある。逆に言えばそれだけ熱くなるゲームシステムなので、他のシルバーシリーズ同様、他のゲームにはない類の緊迫感を味わうことができる。

モグラが穴から顔を出した直後にハンマーで倒せないと1ミスになってしまい、画面左下にミスマークが追加される。このミスマークはモグラが両手を上げて喜ぶ姿で表現されており、なかなか憎たらしいものがある。3回ミスするとゲームオーバー。本作の段階ではゴールドシリーズに実装される「ミス帳消し」システムはなく、最後まで緊迫したプレイを続けなくてはならない。

ゲームモード2つだけで難易度の違いをこれほど表現してくるとは、さすが横井軍平という他ない。ところでこのバーミンだが復刻版は『ゲームボーイギャラリー2』に収録されており、オリジナルバージョンの他に、画面デザインをトップビューに変更したリメイクバージョンも遊ぶことができる。また、現在は残念ながら配信を終了しているが、過去にはニンテンドーDSiウェアを通じてダウンロード配信されていた。

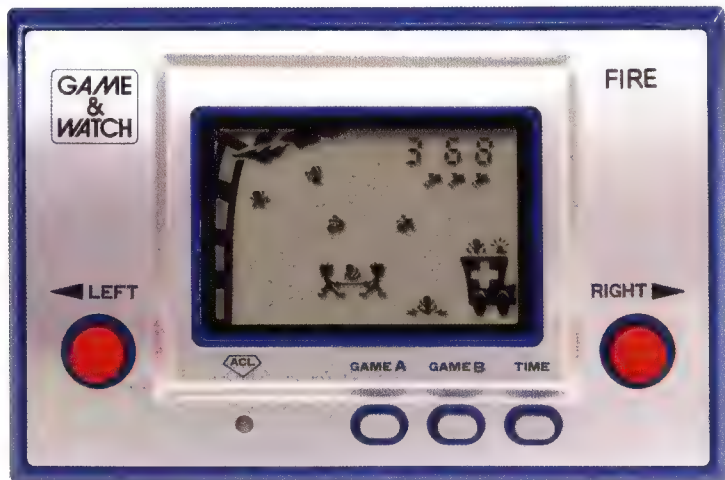
モグラを叩くことによる爽快感を味わうことができる本作は、そのアクション性と「はまり具合」によって、初期シリーズでも人気の高い作品だった。

GAME & WATCH

ファイア
FIRE

発売日：1980年7月31日　価格：5,800円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲青が鮮やかな「ファイア」の筐体。ボタンは「バーミン」同様に、キャラを左右に移動させるために使用する。また、ビルと救急車だけは液晶表示ではなく、画面に元から描かれたものだ

▲GAME AとGAME Bの差は静止画では分からないが、プレイするとその速度から難易度の違いは明らか

火災のビルから人々を救い出せ!

本作はシルバーシリーズの第4弾であり、初期のゲーム&ウオッチで一番の人気作でもある。シルバーシリーズの中でもずば抜けて高い知名度を誇り、本作から本格的なゲーム&ウオッチの人気に火がついたといえるだろう。

従来の作品である『ボール』『フラッグマン』『バーミン』は言い変えれば「お手玉」「旗揚げゲーム」「モグラ叩き」というシンプルさが売りのゲームであり、熱くはなれるものの、内容としては地味な作品が続いていた。しかし本作はそうした過去3作からは一転、高いオリジナリティとストーリー性で想像力をかき立てられる作品となった。

ゲームの内容は非常にシュール

さて、肝心のゲーム内容だがプレイヤーは救助員を操作して、画面左側にある火災を起こしたビルから次々と飛び降りてくる避難者をクッション（担架）で受け止め、画面右端にある救急車まで運ぶことにある。バウンドさせる回数はひとりにつき3回。救助員が避難者を受け止めバウンドさせるだけでは得点にならず、3回バウンドさせて救急車まで運んで始めて1点が加算される。手間がかかる割になかなか点が入らないので、必然ゲームスピードも緩やかになる。

しかもシルバーシリーズにはまだミスを帳消しにするシステムは搭載されておらず、ゲームはスタートから最高得点までほぼ途切れなく続く。本作は他のシルバーシリーズと同様、ミスができない緊迫感と、それに加えて精神のスタミナが要求されるゲームである。また落ちてくる避難者を受け止め損なうと、その避難者は地面に激突して天に召される。この時に表示されるゲームミスの表現は

仕様

型番	RC-04
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	51g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態を見ると1回目よりも2回目のバウンド後のほうが上昇地点が低いことがわかる

BOX ART COLLECTION

天使という残酷さだ。こうしたシュールな演出は当時であれば特に問題にされていなかったが、現在では許されなかったようで、リメイク版では再現されていない。

ちなみに最高得点は999点で、避難者を3回受け損なうとゲームオーバーになる。途中得点がアップするごとに避難者の落下スピードがアップし、100点を超えるごとにダウンする。GAME AとGAME Bのゲームモードには、避難者の落下速度と、画面に表示される避難者の数がGAME Aだと最高8人、GAME Bでは最高9人との違いがある。

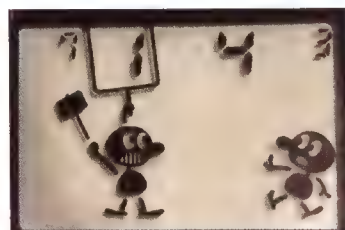
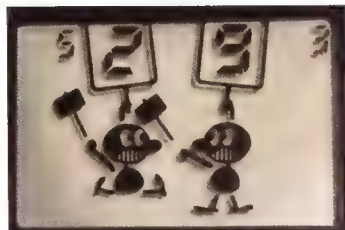
ゲームがシンプルな分だけ画面表示は凝っており、表示されるビルと救急車のディフォルメはアメコミをイメージさせるセンスの良さだ。さらにビルの屋上で出火する様子はパターンで表示され、避難者が救急車に入ると、上についている警光灯が点灯するなど演出にも気を使っている。

あまりの人気で 1年後に即リメイク

本作によってゲーム&ウオッチは知名度を得て、サラリーマンから小中学生といった若年層まで幅広く売れた。そうなるとメーカーとしては当然ターゲットに合わせたアレンジを施さねばならず、本作の1年後に発売されたワイドスクリーン版（P.44）は子供たちにも受け入れられるよう調整される。

また、人気を博した本作はゲーム&ウオッチのシンボル的存在となり、隠しゲームではあるが『ゲームボーイギャラリー3』に収録されたり、2001年に発売された『大乱闘スマッシュブラザーズDX』には、ビルから飛び降りる人が「Mr.ゲーム&ウオッチ」という名称でプレイヤーキャラクター化されるなど破格の扱いを受けることになる。担架を持った救助員も必殺技「ファイア」という名前で登場し、これは2008年発売の『大乱闘スマッシュブラザーズX』にも引き継がれた。

PLAYING MANUAL

▲各ボタンには「たたく」と「にげる」といったひらがな表記に加え、キャラクターのアクションがそのままプリントされておりとても分かりやすい。画面に表示されるキャラクターも大きめで、シンプルながら白熱のバトルを演出する

▲GAME Aを選択した場合は右側のキャラクターがプレイヤーとなり、コンピューター対戦する

ゲーム&ウオッチ初の対戦可能ゲーム登場!

本作はゲーム&ウオッチの第5弾であり、シルバーシリーズの最終作として登場したタイトルである。ゲーム内容は『フラッグマン』同様、向かい合った2人のキャラクターが頭上に掲げるプラカードを見て相手より数字が大きかったらハンマーで叩き、少なかったら逃げるシンプルなもの。単純極まる内容だけに、より高い集中力と素早い判断力を要求するシビアなものになっている。相手より数字が高いのに間違って叩いたり、逆に数字が低いのに逃げた場合、ペナルティとして相手にポイントが加算される。

目玉はなんといってもGAME Bで遊ぶことができるゲーム&ウオッチ初の対戦プレイだろう。本作は、液晶画面を挟んだ左右のボタンを使って人間対人間のバトルを楽しむことができる。

そのため本体には4つのボタンが付いており、それぞれ上下に「たたく」と「にげる」が割り当てられている。GAME Aではプレイヤーが右側のキャラクターに割り当てられ、コンピューターが操る左側のキャラクターと戦う。この場合、ボタンは左右どちらも上が「たたく」下が「にげる」と同じキーが割り当てられる。GAME Bで対戦する場合は、小さな本体をシェアするため、大人同士でプレイすると密着しあった状態でバトルすることになる。ちなみに本体にはGAME Aの下には1人用、GAME Bの下には2人用と誤操作しないよう表記されている。

仕様

型番	IP-05(緑)、IP-15(紫)
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	51g(電池含む)

◀手や足に動きを出すなど、コミカルなアクションをさせていることがわかる

2つのバージョンが存在する『ジャッジ』

本作には「緑」と「紫」と色違いで2つのバージョンが存在する。「紫」はバグ修正をほどこしたバージョンで後期バージョンを意味するわけではない。

得点方式は状況によって変化する

ゲーム開始はプラカードの間に表示される3つの▼マークで合図される。GAME A、GAME Bどちらを選んでも最高得点は99点。相手より先にこの得点に達した方が勝ちとなる。最高得点が決まっているため、本作を攻略するポイントはいかに相手に得点を与えず、効率よく得点できるかにかかってくる。

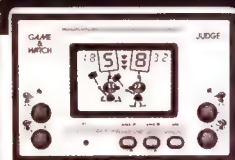
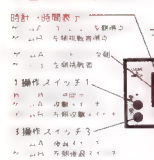
だが本作の得点は複雑で、シチュエーションによって得点が変わる独特のものだ。基本的には正しく叩けば3点、逃げれば2点が加算され、相手が間違って叩いてきた場合、ペナルティの2点が与えられる。しかも上に叩き返しが成功するとさらに3点が加算され、最高で5点を得ることができる。よって相手が間違って叩いてきたら叩き返すことが必要だ。同時に叩いた場合は数字が大きい方に5点が入り、数字が同じだった場合は双方に3点が加算される。

しかし相手のミスを誘う戦法はGAME Aでは通用しない。このゲームでコンピューターがミスすることはないのだ。そのためこのモードを選択した場合は、コンピューターが動作するより先に行動することが求められる。

また、ゲーム中に画面下のGAME A、GAME B、TIMEのいずれかのボタンを押すと強制リセットがかかるので注意が必要だ。

「緑」バージョンには得点バグあり

上の囲みにあるように本作には「緑」と「紫」の2つのバージョンが存在する。リリースされた順番は「緑」が先であるため、このバージョンが前期、「紫」が後期と思われがちだが、製造番号を見ると必ずしもそうとはいえないようだ。確実に言えるのは「緑」バージョンは得点バグが残ったものということ。バグは左側のキャラクターが大きい数字を出しているのに避けた場合、右側には1点しか入らないもので、左側が間違えた場合は普通に点が入るので、対戦では左側が有利になってしまう。「紫」はこのバグを修正したものであり、もし遊ぶために購入するならこちらを選んだ方が無難だ。

PLAYING MANUAL

解説 電卓の液晶とCPUを転用して生まれた携帯ゲーム機

COMMENTARY OF GAME & WATCH #1

シャープにとっても渡りに船だったゲーム&ウオッチの共同開発

新幹線の車内でサラリーマンが電卓をいじって遊んでいるのを見て、「これでゲームが作れないだろうか」と考えた男がいた。その男の名は横井軍平。ゲームボーイをはじめとした多数のゲーム機を生み出し、宮本茂と並んで京都のいちトランプメーカーを「世界の任天堂」にまで変えた立役者の1人である。任天堂の社史どころか、ゲーム史にまで燦然と輝くゲーム&ウオッチは、彼の何気ない思いつきから始まった。

冒頭のエピソードは、すでに本人が鬼籍に入っているため詳細な真相は不明であるが、シャープの電卓用CPUや液晶を転用したサラリーマン向けの小型ゲーム機を作ったのは事実である。1970年代末のシャープは電卓の低価格競争に伴って、新工場を建設したものの需要が頭打ちになっていたことから電卓向けの部材を大量に抱えていた。そのため、任天堂からのゲーム&ウオッチの共同開発の提案は、同社にとっても渡りに船だったという。

本体サイズは成人男性の手に隠れるくらいの大きさということで、サラリーマンにとって馴染みのある名刺サイズ。CPUにはシャープが開発した電卓用の4ビット組込み用チップが採用された。

このチップは、8桁のデジタル数字が表示できるように、7セグメント ×8桁+小数点やマイナス記号を含めて合計72個のセグメント（表示）を制御できるというもの。『ボール』では点数表示に7セグメント×4桁で28個、残りの44個をゲームのキャラクター表示に使用するという、ゲーム&ウオッチの基本仕様がここで決定した。なお、合計72個というセグメント数は一部のモデルを除き変わっておらず、この限られた表示数をやりくりしてゲーム&ウオッチの画面は作られていたのだ。

ゲーム&ウオッチという商品名を構成するもうひとつの重要な要素として時計機能があるが、実は設計初期の段階では搭載されておらず、あとから追加された機能であった。そもそも電卓からインスピレーションを得たゲーム機だけに、時計をつける必要性はそれほど重視されておらず、「コストにそれほど響かないから」という単純な理由だったという。

なお、時計機能が後付である裏付けとして、『ボール』では時計表示に使うコロン（：）がないことからもうかがい知ることができる。

FRONT VIEW

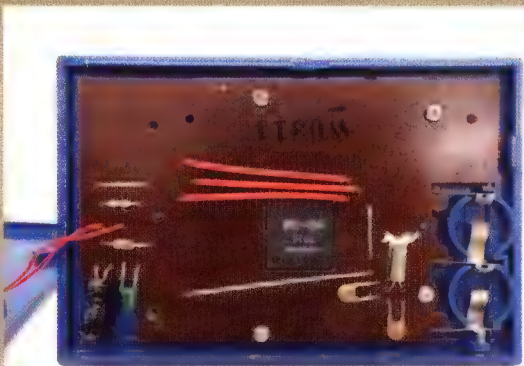
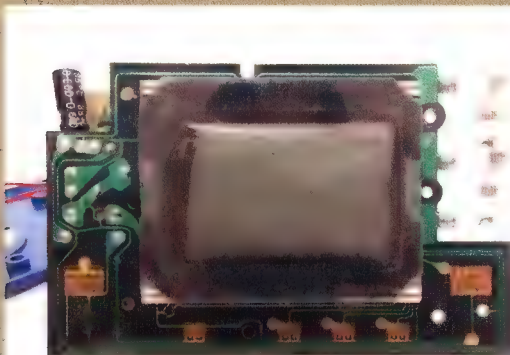
REAR VIEW

TOP VIEW

SIDE VIEW

サラリーマン向け商品のはずが子供に大ヒット

ゲーム&ウオッチは1製品に1つのゲームしか入っていない、組み込み型の電子ゲーム機である。サラリーマンをターゲット客層と捉えていたため、本体価格は玩具としてはやや高めの5800円。デザインもヘアライン加工されたアルミ天板を使った、カラフルながらも気品のあるデザインを狙っている。また、ゲームの内容も「お手玉」「もぐらたたき」「数字記憶ゲーム」みたいなごく単純なものばかりで、タイトルも『ボール』『フラッグマン』など、ゲームの内容を連想しやすいシンプルな名称となった。

もっとも、簡単に開発できるからシンプルにしたといった安易な理由ではなく、単純ながら飽きずに繰り返しプレイしたくなるゲームデザインがきっちり織り込まれていた。ゲーム&ウオッチの特徴である快楽曲線（P.30）によるゲームデザインが第1作の『ボール』からすでに盛り込まれているのは実に驚きである。

▲ゲーム&ウオッチ「ファイア」の内部基板。裏側中央に見えるRC-04と刻印されたチップがゲーム本体のCPU。右に見える銀色の円筒状の部品が時計機能に必要な水晶発振子である。

このように徹底してサラリーマン向けの商材として発売されたゲーム&ウオッチだが、いざフタを開けてみると主要購買層は子供が中心であった。ゲーム&ウオッチ発売以前にもライバル他社からLEDやFL管を使用した電子ゲームはすでに発売されており、そういったカテゴリ向けの商品として市場も消費者も認識したのである。

サラリーマン受けを意識したセールスポイントはことごとく小学生のツボにはまり、数々の「単純なゲームだけど熱中する」ゲームデザインはもちろんのこと、高級感を感じる大人向けの本体デザインは「大人ぶって背伸びをしてみたい」という子供ならではの心理を見事にくすぐった。本体サイズが小さいことも「学校に持ってきて友だちと遊びたい」というニーズに見事に合致、学校がいくら注意しても隠れて持ち込むといった事例があとをたたず、貸し借りやカツアゲにまつわるトラブル、ゲーム&ウオッチを持っていないことによる仲間はずれなどを招く社会現象にまで発展したケースもあったほどである。

これらの問題自体は決して褒められたものではないが、偶然とはいえ子供のニーズを見事にまで突いた結果であり、それまではFL管を使った大型のゲーム機が多かった他社製品も、次第にゲーム&ウオッチを真似て液晶を使用した小型の液晶ゲーム、いわゆるLCDゲームが中心になっていくのであった。

液晶とCPUの応答性の悪さを前提にゲームデザインする

液晶とは、液体と固体の中間の性質を持った物質で、電圧を加えると特定の光を偏光させるという特性がある。簡単に言うと「光をひねる」効果があり、2枚の偏光板を挟むことで光を通したり遮るという効果を得ることができる。

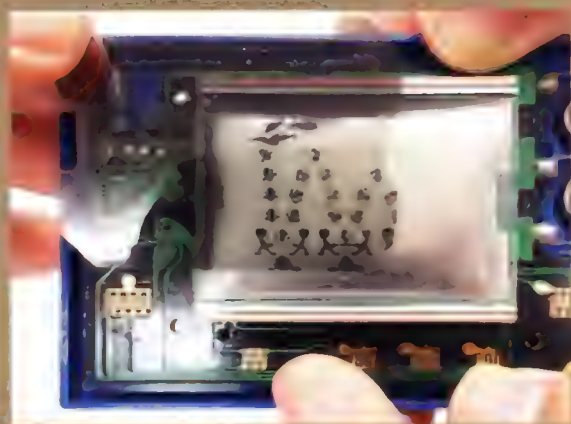
液晶のメリットは消費電力が小さいことで、ゲーム&ウオッチがボタン電池2個で数ヶ月の電池寿命を実現したのも、液晶の低消費電力によるものが大きい。

一方、液晶は応答性能（反応速度）が遅いという欠点も抱えており、今でこそ技術の進歩でかなりのレベルまで解消されたものの、初期の液晶は見ているだけで目が疲れるほどに残像のひどいものが当たり前だった。

実は任天堂もこの液晶の欠点については十分に認識しており、実はゲーム&ウオッチで発売されたゲームはいずれも高速表示を必要としないゲームばかりなのである。他社のFL管電子ゲームでよく見られたシューティングゲームなどのように、高速表示が必要なタイプのゲームはラインナップされていない。

そもそもCPU自体も本来は電卓用のチップだけに処理速度はそれほど速いものではない。そのため、ゲームデザインも反射神経を競うというよりは、キャラクターを同時にたくさん出して人間の処理能力を混乱させる「避ける」「受け止める」タイプのゲームが中心になったのはこのような事情に起因するものであったのである。

応答性が悪いということは、思い通りにキャラクターが動かせずにストレスがたまりやすいという問題を抱えている。そのため、プレイヤーのストレスを回避するために、当たり判定は通常のゲームに比べてかなり甘くなっていた。

中には「1秒近く遅れて受け止めてもOK」といった大甘なバランスのものもあり、「ミスした!」と思っても案外救われた経験をした当時のユーザーも多いのではないだろうか。また、受け止め判定が成功した時点で液晶の表示よりも先にビープ音を鳴らしてプレイヤーに伝えるといった、液晶の表示遅延をカバーする工夫も盛り込まれていた。

▲ゲーム&ウオッチに使われている液晶パネル（左写真中央）と偏光板（左写真の右下）。透明な液晶の前に偏光板をかざしてみると、液晶部分が黒く見えるようになる。

GAME & WATCH
GOLD

MANHOLE 022
HELMET 024
LION 026

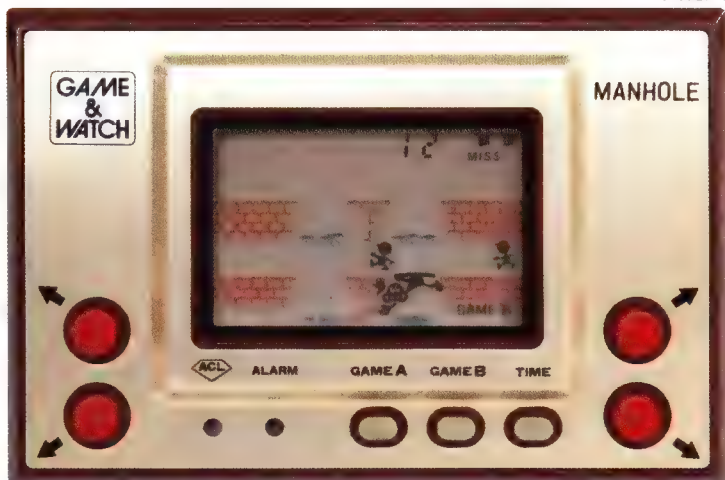
GAME & WATCH

マンホール

MANHOLE

発売日：1981年1月27日　価格：5,800円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲本作から始まったゴールドシリーズからは画面上に描かれたオブジェに色が付くようになった。「マンホール」ではレンガ部分が赤で、地下水が水色で描写されており、全体的な画面デザインが鮮やかになった。

▲GAME AとGAME Bは見た目の変化は無いが、現在遊んでいるモードが画面内に表示されるようになった

ゴールドシリーズデビュー作

任天堂が満を持して発売したゲーム&ウオッチに待望の新シリーズ、それが本作である。ゴールドというシリーズ名は後に便宜上つけられたシルバーシリーズとは違い、任天堂がオフィシャルでつけた名称だ。アラームをはじめとした時計機能の強化に、鮮やかなカラー背景の採用と、機能の大幅な引き上げが図られているが、それらの詳細はP.28からの解説ページを参照されたい。

内容はシンプルな受け止めゲーム

本作のゲーム内容は、画面の上下を歩く通行人がマンホールに落ちないよう、フタをして通行させるシンプルなもの。本作のように「受け止める」内容のゲームはこの時代の電子ゲームに数多く存在し、ゲーム&ウオッチだけでもシルバーシリーズでは『ファイア』、ゴールドでは本作、後述するワイドスクリーンでは『パラシュート』と他社の製品も合わせると多くの機種がリリースされた。

主人公はマンホールのフタを持った何ともいえない表情のキャラクターだ。彼を操作して道路に空いた穴を次々と移動、穴を塞いで通行人の移動をフォローする。筐体には4つのボタンが設置され、ボタンそれぞれが道路上の穴に対応している。マンホールを塞ぎ損なうと通行人が落下、1ミスとしてカウントされてしまう。ミスをすると画面右上の端にミスを表すマークとして濡れたシャツが表示される。3ミスするとゲームオーバー。ただしゴールドシリーズからはミスを帳消しにする機能が備えられ、得点が200点、500点に達すると、それまでのミスを帳消しにしてくれる。ただし500点から最高得点である999点ま

仕様

型番	MH-06
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	55g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯させるとかなり賑やか。画面内に余白が無いくらいにキャラクターが使われている

BOX ART COLLECTION

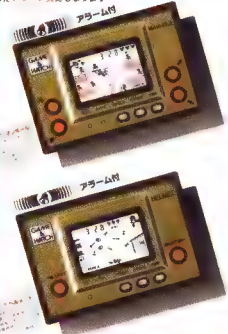
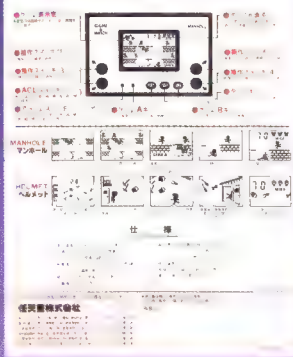
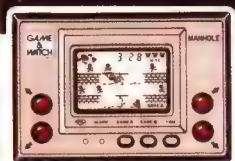
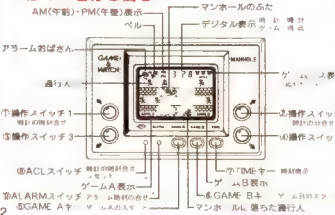
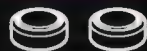
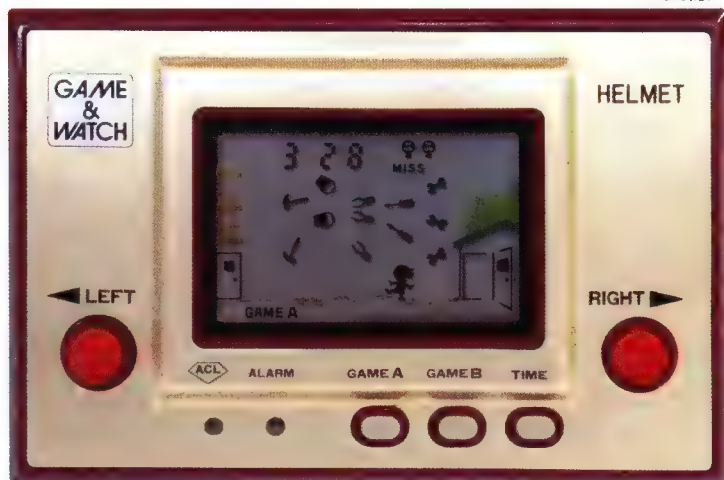
CATALOGUE

ではこうした機能が働かず、プレイヤーはこれまで通りプレッシャーと戦う羽目になる。GAME AとGAME Bの違いはゲームスピードが速くなることと出現する通行人の数が増えることだ。

本作ならではの大きなポイント

前述の通り本作はいわゆる「受け止める」内容のゲームである。自動で進む対象（本作では通行人）をフタで受け止め進行を妨げないようにするゲームだ。加えて本作はさらに同じ通行人を2度受け止めなければならない。つまり左端から現れた通行人は、最終的に右端に消えるまでの間に2度穴の上を通過することになるのだ。また、1つ目の穴と2つ目の穴の間は2キャラ分しか間隔がない。ゆえにほぼ連続で受け止める感覚になるので、スピードが上がればそれだけどの穴を優先して塞ぐか素早く判断しなければならず、素早いボタン操作が要求される。

秘密の裏ワザと豆知識

現在、本作はゲーム&ウオッチの人気を不動のものにした人気作と評価されている。アラームの追加や背景のカラー化と、それまでの味気ないイメージを一気に覆すくらい大胆なイメージの変換を図っている。そんなマンホールだが裏技が幾つか存在する。ひとつは裏にある電池の蓋を閉めずに電池が接点から離れるか離れないかと微妙な位置で入れたり抜いたりする技だ。それを何度か繰り返してからGAME Bを押すと、大量の通行人が凄いスピードで通行するようになるというもの。もうひとつはGAME A、GAME B、TIMEの3つのボタンを同時に押すとALARMスイッチを押したときと同じ状態になるというもの。参考として紹介するが、実際に試す場合は自己責任でお願いする。

PLAYING MANUAL

発売日：1981年2月21日　価格：5,800円

実物大

▲あずき色がオシャレな『ヘルメット』の筐体。ボタンは作業員を左右に移動させるための2個のみ。画面には液晶表示の他に、左側の建物や地面がオレンジ色で描かれ、事務所奥側の木が緑で描かれているなど、画面構成も鮮やかだ。

▲スコアが高くなってくると落ちてくる工具の数が多くなり、回避が難しくなってくる

工具を避けつつ、ゴールを目指す

本作はいわゆる「避ける」ゲームの代表格である。ゲーム&ウオッチの第7弾ゴールドシリーズの2作目としてリリースされ、現在は見た目ですぐにそれと分かるゲーム内容と、後述する数々の裏技で知られた作品だ。

さて肝心のゲーム内容だが、まず取り扱い説明書に記載された奇妙な舞台設定を見ていただきたい。

「このゲームは建築中のビルから落ちてくる工具をかわしながら、作業員が左側のドアから右の現場事務所に走り込むゲームです」

このテキストだけでも突っ込みどころだらけだが、実際のゲームでも上空からトンカチにペンチ、ドライバーにバケツ、それにスパナとさまざまな工具が落ちてくる。プレイヤーはヘルメットを被った作業員を右に左に操作して、右端にある事務所のドアが開いた瞬間を見はからって走り込まねばならない。本体に用意されたボタンは2つ。それぞれ作業員の右移動と左移動に対応している。

自動で開閉する現場事務所のドア

さて、このゲームの難関は落ちてくる工具を避けることはもちろんだが、目的地の現場事務所のドアにある。自動で開閉するのでプレイヤーの自由には走り込めないのだ。ただでさえ落ちてくる工具を避け続けるのは容易な作業ではない。さらにドアが開閉する間隔

仕様

型番	CN-07
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	55g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯で確認するとわかるのが、5種の工具は全て5コマかけて落下してくるということだ

がGAME Aでは10秒、GAME Bでは5秒と設定されており、GAME Aに設定された10秒という時間に耐えられず、ミスするプレイヤーが続出した。そのため通常のGAME Aが難しくGAME Bが易しいという難易度の逆転現象が起きている。

得点は作業員を無事、現場事務所のドアに入れると5点、工具が3つ地面に落下するたびに1点が加算される。つまり無理に事務所に入ろうとせず工具をひたすら落下させるだけでも、理論上は最高得点に達することができるのだ。

また次第に早くなっていくゲームスピードが100点を獲得するごとに落ちるというゲーム&ウオッチならではのバランス調整は本作でも生かされており、さらに得点が200点と500点に達した際にはファンファーレが鳴り、それまでのミスが帳消しになる。ちなみにファンファーレが鳴っている間、工具の動きは止められているが、作業員は動かすことができる。しかしこの状態で現場事務所のドアに入っても得点は加算されないので注意が必要だ。

最高得点は999点。落下してくる工具に作業員があたるとミスになる。本作におけるゲームミスの表示は驚いた顔をした作業員だ。アラーム機能を使う場合はアラームおじさんが登場し、ベルを振って指定した時刻を知らせてくれる。

本作を有名たらしめた裏技について

さて本作には有名な裏技がいくつかある。この裏技こそ本作を現在までマニアの記憶に留めた要因でもあるのでご紹介する。

それは作業員を2人表示させるというものだ。この技を成功させると、画面上に2人作業員が表示され、先頭にいる作業員は無敵状態となる。しかも、両者ともゴールさせてスコアが獲得できるため、点数を得るスピードが格段に上がる。この裏技は当時コロコロコミックで連載されていたゲームマンガ『ゲームセンターあらし』の劇中でも紹介されたことがあり、ゲームファンに広く知られた有名な技となっている。

具体的な方法は以下の通り。

①時計表示の際に作業員が工具の下に来たときにTIMEボタンの押したままにし作業員を止め、倒れたらTIMEボタンを離す。

②作業員が消えた瞬間にTIMEボタンとGAME A(またはB) ボタンを同時に押す。

③ゲームが始まったらRIGHTボタンを押して作業員を1コマ先に進め、そこでTIMEボタンとGAME A(またはB)ボタンを同時に離す

これで成功すれば、画面内に作業員が1人増える。得点を取りやすくなる恩恵こそあるものの、この裏技は新バージョンでは再現できない。バージョンの違いは本体内部のチップにシルク印刷されている品番で確認することができる。CN-07が旧バージョン、CN-17が新バージョンとなっている。

ライオン
LION

発売日：1981年4月27日　価格：5,800円

実物大

▲本体色はゲーム&ウオッチ第1弾の「ボール」以来となる鮮やかな赤。ボタンには文字での説明ではなく、調教師のシルエットと移動できる方向がプリントされている。カラー背景で表現された森と緑と檻のオレンジが目にも鮮やか

▲GAME AとGAME Bの違いは檻の中にいるライオンの数。前者が2匹、後者は3匹のライオンが登場する

『ボール』発売から1年後の製品

本作はゴールドシリーズの最終作であり、ゲーム&ウオッチシリーズでも通算8作目にあたる作品だ。そして次回作のワイドスクリーンからは本体のサイズが大きくなるため、従来のいわゆる名刺サイズで発売された初期シリーズの最後を飾る節目となった製品である。本作はこれまでの作品のコミカルさを踏襲しつつ、そのゲーム性はさらなる発展を遂げている。

ライオンは頻繁にフェイントを入れる

そんなメモリアルな本作は、数ある携帯ゲーム機の中でも他に類を見ない「頭脳」を競うゲームである。ルールは画面の左右にいる調教師を上下に動かし、檻から出ようとするライオンを閉じ込めておくだけ。檻は縦3コマ × 横4コマで構成されており、さらに左右それぞれの外側の縦3コマはライオンが攻撃してくる危険地帯である。ライオンがそこに来たら調教師が持つ椅子を使って素早く押し返さねばならないのだ。スコアはライオンを1匹押し返すごとに2点が入り、ライオンが脱走するとミスになる。ライオンに追いかけられた調教師は木にぶら下がって事なきを得るが、この慌てた様子が丁寧に画面表示されるのもこのゲームの特徴だ。ミスしたときのアイコンはライオンの顔で、3回ミスするとゲームオーバー。なお得点が200点と500点に達すると、ファンファーレが鳴ってそれまでのミスが帳消しになる。

本作は基本ルールだけでもゲーム&ウオッチの中でも異質ともいえる内容ではあるが、さらに本作を後世にまで知らしめているのは、登場するライオンの動きにある。本作のライオンは危険地帯に踏み込んだら必ず飛び出してくるわけで

仕様

型番	LN-08
時計精度	平均日差 ±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃〜40℃
外形寸法	95(W)×63(D)×11.5(H) mm
重量	55g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態でライオンの鼓動範囲が把握できる。中央2マスにいる時は安全だ

BOX ART COLLECTION

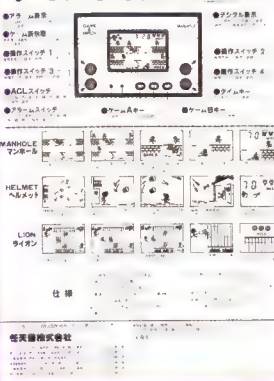
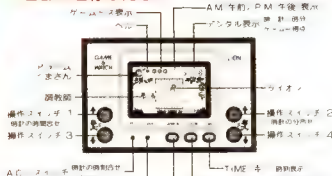
CATALOGUE

はなく、襲いかかると見せかけて、一旦下がるという「フェイント」を仕掛けてくる。しかもこのフェイントは頻繁に行われるので一筋縄ではいかない。プレイヤーはライオンの動きを事前に予測して動かなければならないため、必然的に難易度は上がる。このフェイントの存在を「巧妙な駆け引き」とみるか「テンポが悪くなる悪材料」とみるかで、本作の評価は大きく変わるといえよう。

ゲームモードの違いはライオンの数

例によって、本作にもGAME AとGAME Bの2つのモードが用意されているが、その違いは出現するライオンの数にある。具体的にはGAME Aでは2匹、GAME Bでは3匹のライオンが登場し、前述のようにフェイントを織り交ぜて調教師の隙を窺ってくる。だが、A、Bどちらのモードでも、襲ってくるライオンは1匹だけで、2頭以上が同時に襲ってくることはない。さらに1匹のライオンが調教師を襲っている間、他のライオンは停止している。これは是非押さえておきたいポイントだ。いくらライオンの動きが予測できなくても、同時に複数のライオンに襲われることはないと判れば、心に余裕を持って攻略できる。それでもライオンの気まぐれでトリッキーな動きには翻弄されるに違いないので注意したい。

ゲームモード以外の特徴について

本作のアラームには「アラームくまさん」が設定されており、その愛くるしい表情はマニアの人気が高い。また、本作独自の特徴としては時刻表示時でも調教師を動かすことができることが知られている。復刻もされず、巷の評価もいまいち低い本作ではあるが、ライオンとの駆け引き、つまり「心理戦」という他にないプレイ感覚は、他作の爽快感と引き替えにしてもおつりが来る、唯一無二のものといえよう。

PLAYING MANUAL

解説 ウォッチ部分を強化したゴールドシリーズ
COMMENTARY OF GAME & WATCH #2

本格的な時計としての使用に耐えうるよう、アラーム機能を付加

最初のゲーム&ウオッチが発売されてから翌年にあたる1981年に発売されたのがゲーム&ウオッチ・ゴールドシリーズだ。天板の色がゴールドに変更され、同シリーズの名称の由来となっている。大きな変更点としては「ウオッチ」部分が強化され、以下のような改良が施されたことが挙げられる。

1. アラーム機能の搭載

ゴールドの一番大きな変更点がこれである。ACLボタンの横にアラームボタンが追加され、アラームを1件登録できるようになったのだ。アラームを登録すると時計表示の横にベル表示が現れ、これが点灯している状態だとアラームが有効となる。もう一度アラームボタンを押すことで解除ができる。

指定時刻になると各ゲームごとに異なるアラームキャラクターが1分間ベルを振って知らせてくれるようになった（ゲーム中にアラーム設定時刻になった場合はベルは鳴らずに、アラームキャラクターのみが表示して通知される）。

2.AM／PMによる12時間設定

これまでは午前、午後の区別がない12時間表示のみだったが、アラーム機能の追加に伴ってAM／PM表示付きの12時間表示に変更となった。

3. 自立スタンドの追加

これまでは本体を自立させることができず、「ベッドサイドテーブルなどに置く際に時間を知ることができない」という欠点があった。そのため、本体背面に簡易的ながらも折りたたみ式の自立用スタンドを追加したことで、時計としての利便性が向上した。

元来ゲーム&ウオッチは移動中のサラリーマンの暇つぶしアイテムとして企画されたものであった。そのため、時計部分はあくまで「おまけ」の機能であり、卓上に置いて本格的に使うことは想定されていなかった。だが、任天堂が当初想定していなかった低年齢層にヒットしたことから、家庭内で使われることが多くなったことが判明したのである。

ゴールドシリーズからの時計機能の改良は、「ゲーム&ウオッチを時計として使いたい」というニーズを満たすものであり、以後全てのモデルで標準機能（自立スタンドに限り、スーパーカラーなど本体形状の都合によって搭載が見送られたシリーズもある）となり、「ゲーム&ウオッチ」というアイデンティティの確立へと繋がっていった。

FRONT VIEW

REAR VIEW

TOP VIEW

SIDE VIEW

24時間表示にしなかった理由はセグメント節約のため

ゲーム&ウオッチがシャープの電卓のチップを流用して作られたことは前章で述べた通りだが、アラーム機能を実装するにあたって24時間表示を避けたのにはセグメントを節約するという事情があった。24時間表示を実現するためにはデジタル数字（7セグメント）が4桁必要なため合計29セグメント必要になるが、12時間表示なら「AM」+「PM」+「1」（千の位は7セグではなく1つしか使っていない）+「：」+デジタル数字3桁の合計25セグメントで表現できる。

たった3個の節約と思われるかもしれないが、これすらゲームの表現に回すほどにゲームの表現力にこだわったといえる。実際、タイトルによっては合計72セグメントいっぱいまで使っているものも多数あり、限られたリソースを使っていかに限界まで面白さを追求できるかという、当時の開発者の姿勢の現れたものといえるだろう。

STAND PARTS

BATTERY BOX

COLUMN OF GAME&WATCH

なぜ熱中する? ゲームウオッチの秘密

単純なゲームを飽きさせずに遊ばせるにはどうすればいいか

ゲーム&ウオッチは基本的に取扱説明書を読まなくても、触っただけですぐにルールが分かる単純なゲームばかりである。元々、時間つぶしアイテムだったわけで「すぐに遊べてすぐに終わる」内容はゲームデザインにおいて最重要視すべき点であった。もっといえば電卓用の組み込み型4ビットCPUを使用するという時点で複雑なルールのゲームなど開発できるわけもなく、ゲーム&ウオッチは「非力なCPUゆえに単純なゲームしか作れなかった」という欠点を逆手に取ることで「いつでも誰でも遊べる単純なルール」のゲームを作るという逆転の発想で生まれたゲーム機といえる。

ただし、この発想で単純なゲームを作ってはヒットするタイトルを作ることはできない。単純なゲームというものは、それだけできることも少ないわけで、飽きが早いという問題も同時に抱えてしまうからだ。何の変化もない単純作業を延々とさせられればすぐ飽きてしまうのは自明の理であり、飽きさせないようにいつまでも遊んでもらうための仕掛けとして、様々な手段が講じられてきた。

同じ作業を飽きさせないためにすぐ思い浮かぶ一番簡単な解決方法は「次第に難しくしていく」ことである。スピードを早くする、敵の数を増やすなどいろいろな手段が考えられるが、この方法であれば、何度も遊ぶことでゲームに適応していき、プレイヤー自身が上達を実感できるためゲームをやり込む大きな動機にも繋がる。

2つ目の方法は、「努力目標を設ける」こと。要は目の前にぶら下げられたニンジンのような、いわゆるエサである。人間、何の目標もなく同じ作業をくり返すのは非常に苦痛ではあるが、明確な目標が目の前に提示されていればそれに向かって頑張れるものだ。一気に大量得点チャンスになるボーナスタイム、それまでのミスが帳消しになるなど、ゲーム&ウオッチでも動機付けのための手段として複数の要素を導入しているが、それらはゲームを継続させるためのエサとしてはかなり有効な手段といえよう。

思わず熱中する！ ゲーム&ウオッチにおける快楽曲線

ここまでは同時期に登場したライバル他社のゲーム機でも当たり前に導入されていた要素だが、ゲーム&ウオッチでは、さらにもう一歩進めた考え方として快楽曲線を重視したゲームデザインが行われていた。

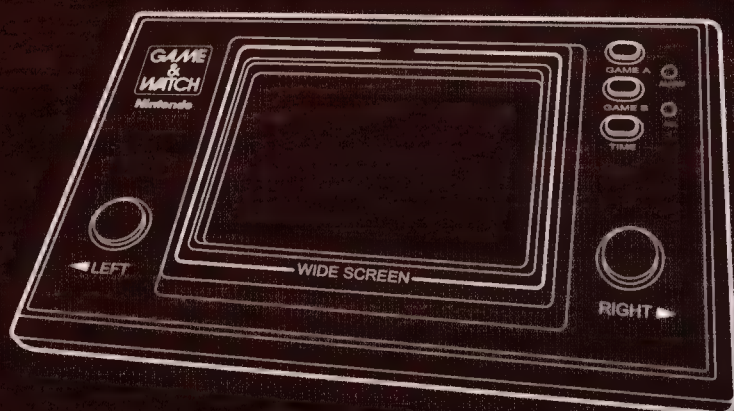
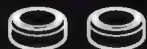
人間の集中力はそれほど長時間に渡って持続するものではなく、単純に難しくなっていくだけのゲームデザインだと、集中力が切れた時にゲームが終わってしまう。これではプレイヤーが上達を実感し難く、しかも集中力切れのミスはゲームオーバー後の後味が悪いものとなってしまう。そこで、単純に難しくするだけではなく、適度に難易度を低くするポイントを設けることでプレイヤーにとって一息付けるポイントを意図的に設定したのである。

具体的には「100点を得る毎にスピードが一旦落ちる」がそれに該当し、プレイヤーにとっては「あと○○点取ればひと息つける」といった具合に、プレイをする上で強力なモチベーションになったのだ。さらに大きなポイントとして「300点に到達すればミスが帳消し」という大サービスを設定（この点数はゲームによって異なる）。300点を到達できるようになれば一気に高得点を獲得できるようになるわけで、300点を目指すことはプレイヤーにとって大きなマイルストーンとなった。

ある程度コンスタントに300点超えるようになったプレイヤーにはさらなるご褒美が用意された。「ノーミスで300点に到達するとボーナスタイムに突入できる」という要素である。これを導入することで、プレイヤーはさらなる挑戦欲をかき立てさせられたのだ。

これらは今で言うところの「緩急（メリハリ）のあるゲームバランス」なのだが、ゲームデザインが体系立てて確立されていない時代に、これほどの単純なゲームの中にプレイヤー心理を意識した仕掛けを意図して入れていたという事実は驚嘆に値する。

GAME & WATCH WIDE SCREEN

PARACHUTE 032
OCTOPUS 034
POPEYE 036
CHEF 038
MICKEY MOUSE 040
EGG 042
FIRE 044
TURTLE BRIDGE 046
FIRE ATTACK 048
SNOOPY TENNIS 050

実物大

▲『パラシュート』の本体カラーはブラウン（茶色）。画面デザインも崖や木に茶、葉部分に緑、海が水色と、計3色が使われている

画面の大型化で遊びやすく!

初代『ボール』の発売から1年が経過し、シリーズに停滞感が生まれた頃、任天堂はゲーム&ウオッチをリニューアルした。それが本作から始まるワイドスクリーンである。シルバー及びゴールドと比較して画面が1.7倍も大きくなり、ボタンの配置も変更された。この辺の詳しい事情やいきさつはP.52からの解説ページをご覧いただきたい。

救命ボートでダイバーを救出!

本作の内容は海に浮かぶ救命ボートを左右に操って、次々と上空のヘリから飛び降りてくるスカイダイバーを救出することにある。

救命ボートで1人助けるごとに得点1が加算され、助け損なうとミスとしてカウントされる。海中にはサメが泳いでおり、助け損ねたダイバーを追いかけ回す。ミスマークで描かれるサメの満足そうな顔を見ると、襲われたダイバーの運命が想像できる。

注意すべき点は左・真ん中・右とそれぞれダイバーが飛び降りてから着水するまでのコマ数が違うことだ。左が着水するまで7コマを消費するのに対し、右では5コマしか消費しない。つまり右に行くほど少ないコマ数で着水するので、必ずしも飛び降りた順に着水するわけではないのだ。ゲームスピードが上がるほどこのコマ数の差は、大きな悩みの種になるだろう。

さらにGAME Bで遊ぶとコマ数の差に加え、右側の木にダイバーが引っかかることがある。木に引っかかるとしばしの間ダイバーはそこでブラブラと左右に振れて、前触れもなく落下する。このアクションのランダム性がゲームを難しくしているのはもちろんだが、木から落下する場合2コマしかない点も注意しなくてはならない。ここに引っかかった場合は常に意識する必要がある。

もうひとつ注意すべき点はミスした後、

仕様

型番	PR-21
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃〜40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯で確認すると左のダイバーが着地までに一番時間がかかり、右が最も早く着地する

CATALOGUE

ゲーム&ウオッチ・ワイドスクリーン

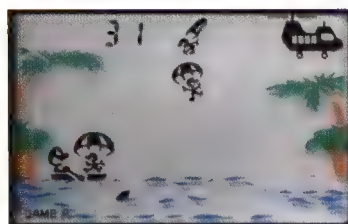
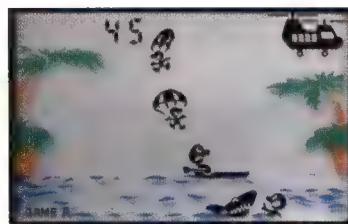
ミスマークの表示の後、再開する状態が、ミスする直前の状況であることだ。ゆえにミスした状況を把握しておかないと、連続してミスを犯す可能性がある。ミスを犯したら救命ボートをダイバーの落下地点に移動させておこう。

また本作も得点が上がるにつれてゲームスピードが上がっていく。最高得点は999点で、これまでのゴールドシリーズ同様だ。また得点が200点と500点に達した時点で、それまで犯してきたミスが帳消しになる。

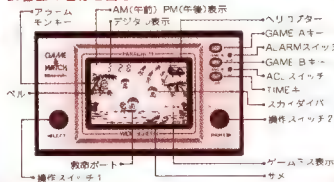
適度な難易度で高評価の作品

本作は画面が大きくなったことで豊かになった、ワイドスクリーンの表現力を如何なく発揮した作品である。ミスしたときのサメとダイバーのアクションは数コマ使った丁寧なものであるし、アラーム用のキャラクターであるアラームモンキーも丁寧に描かれ、ベルを振るアクションも実にユーモラスに動作する。左右に置かれたヤシの木と相まって、南国風の演出がなされている。

ワイドスクリーンの大きな画面と適度な難易度は、今からゲーム&ウオッチの世界に触れたい方にとって最適といえよう。事実、停滞気味だったゲーム&ウオッチは本作によって再び上昇軌道に乗り、後続の『オクトパス』『ポパイ』『シェフ』といった製品と合わせゲーム&ウオッチの黄金時代を形成する。

さて、そんな名品といわれる本作だが、ゲームボーイ用の『ゲームボーイギャラリー2』で復刻され、オリジナルの「むかし」とアレンジ版の「いま」を遊ぶことができるほか、DS用のソフト『ゲーム&ウオッチ コレクション2』でも復刻されている。後者はクラブニンテンドーの景品として配布されたソフトではあるが、もし機会があれば遊んでみてほしい。

▲落下してくるダイバーを救出することが目的。GAME Bだとダイバーがヤシの木に引っかかったりする。

▲助けそこねたダイバーはサメに襲われてしまう。そうならないよう、全員を船で受け止めるのだ。

2.各部の名称と働き

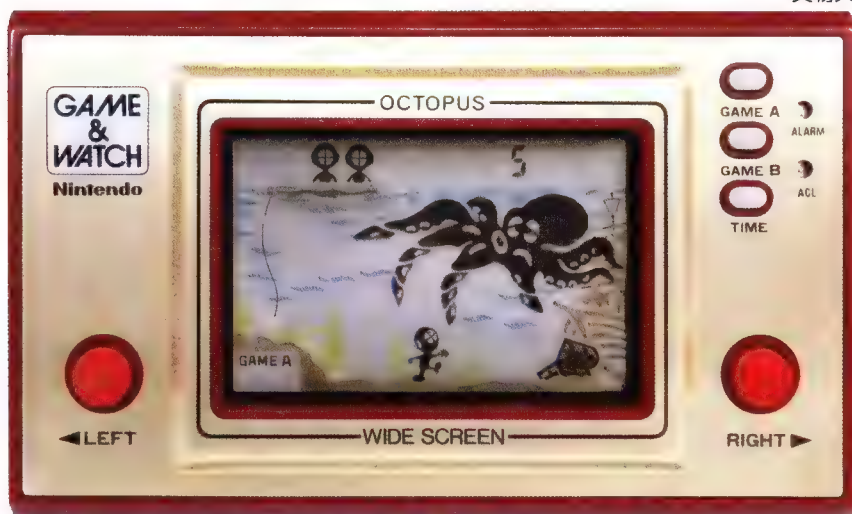
2

①操作スイッチ1　スイッチを押すと救命ボートが左へ1コマ動きます。
②操作スイッチ2　スイッチを押すと救命ボートが右へ1コマ動きます。
③GAME Aキー　キーを押して離すとゲームAがスタートします。（キーを押した状態では今までの最高得点がデジタル表示部に表示されます。）
④GAME Bキー　キーを押して離すとゲームBがスタートします。（キーを押した状態では今までの最高得点がデジタル表示部に表示されます。）
⑤TIMEキー　時刻表示キーで押すと時刻を表示します。時刻表示キーで押している間はアラーム時刻が表示され、離すと現在時刻表示になります。
⑥ACLスイッチ　時刻を合せる時、細い棒の先で軽く押えます。
⑦ALARMスイッチ　アラーム時刻の変更およびアラームのセットや解除の時細い棒の先で軽く押えます。

3

GAME & WATCH オクトパス OCTOPUS

発売日：1981年7月16日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲『オクトパス』の本体カラーはタコをイメージするのにピッタリな赤。また、宝箱の側に沈没船が描かれているなど、グラフィックも凝っている。

ゲーム&ウオッチの代名詞的な作品

ゲーム&ウオッチと聞けば多くの人が思い浮かべるであろう名作がこの『オクトパス』だ。前述の『ファイア』『パラシュート』と並んでゲーム&ウオッチをメジャー路線に引き上げた名品である。発売後40年近く経ったいまでもゲーム&ウオッチの代名詞的な作品であり、タコのビジュアルインパクトと相まって、大画面の迫力味わえる逸品と知られている。おそらく、ゲームそのものは直接遊んだことはなくても、このとぼけた顔の巨大タコの絵だけ印象に残っている方も多いのではないだろうか。

画面を埋め尽くす大ダコが目を惹く

肝心の内容は、巨大なタコの足をかいくぐって沈没船に近づき、海底にある財宝を手に入れるというものである。筐体に配置されたボタンはRIGHTとLEFTの2つ。ゲームを開始すると画面左上の船から潜水夫が一人海に潜り、ザイルを伝って海底に降りる。その後は歩いて財宝に近づくが、ザイルで2コマ、海底で3コマの移動と、船から財宝にたどり着くまでには距離があるので注意が必要だ。

財宝に隣接してさらにRIGHTボタンを押すと潜水夫が財宝を袋に詰める。財宝を袋に詰めるごとに得点1が加算されていく。袋に詰められる財宝の数に限度はなく、重量によって移動速度が変わることもないので、一度の潜水で可能な限り財宝を袋に詰め込んでおくことが高得点を上げるための近道といえるだろう。

潜水夫が財宝を持った状態で右上の船に戻るとさらに得点3が追加される。逆に船上に戻らなくても、財宝を袋に詰め込む作業を繰り返すことで、理論上は最高得点を狙うことができる。得点表示の上限は999点だ。

ちなみに財宝を持って船に戻ると、潜水夫が自慢げに財宝を見せびらかす

仕様

型番	OC-22
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態で、大ダコの足が何コマ目で潜水夫が現れるのかをよく確認しておこう

▲欲張ると逃げ場がなくなることも。帰られるときに帰ろう そうすればまた取りに来られるのだから。

▲大ダコの足に当たると捕まってしまう。とぼけた顔をしてなかなか強敵なのだ。

アクションを見ることができる。逆に財宝を持たない状態だと船に上がることができない。この辺に「財宝を取らない限り船に戻ることもできない」不退転のシビアさを感じさせる。

ゲーム&ウオッチでは珍しい残機制

潜水夫が大ダコの足に捕まるとミスとしてカウントされる。ミスすると画面中央で捕まった潜水夫が足をジタバタさせて必死にもがく。こういった潜水夫のアクションは緻密コミカルに描かれており、単調になりがちなゲームの中でも決して飽きることはない。船上に表示された潜水夫の数がそのまま残機となっているところも、本作の特徴である。これまでリリースされたゲーム&ウオッチの多くがミスした数を加算する方式だったのに対し、本作はアーケードゲームと同じ残機制となっているのだ。本作でも得点が200点、500点に達したときにこれまでのミスが帳消しになるが、ミスを加算する方式のゲーム&ウオッチ作品では特徴的なファンファーレとともにミスマークが消えるのに対して、本作では逆にミスした数だけ潜水夫が補充されるという違いがある。また本作にもGAME AとGAME Bの2つのゲームモードが用意されている。GAME Bはゲームスピードが早くなり大ダコの足にフェイントが入るなど変化はあるが、前作『パラシュート』のヤシの木にひっかかるようなプレイヤーにストレスを与えるギミックは搭載されていない。

適度なバランスと演出力が光る逸品

ひと目見たら忘れないインパクト大の画面構成に、大ダコの足を避けるゲーム性はまさに唯一無二のものだ。加えて丁寧に描かれた潜水夫に、アラームキャラクターのアラーム子ダコと、本作を構成するビジュアルはひとつひとつが練り込まれた秀逸なもので、見ているだけでも楽しくなる。もちろんシンプルなゲームだけに瞬時の判断は求められるが、それでも適度な難易度とスムーズな展開は魅力的で、ゲームに慣れて頑張れば誰でも最高得点に到達できるような「優しさ」まで感じさせる。

本作は名作であるがゆえに早くから多数の移植に恵まれ『ゲームボーイギャラリー1』『ゲーム&ウオッチ コレクション2』などがリリースされた。さらに、Wii Uの『ニンテンドーランド』では大ダコや潜水夫が登場している。

2.各部の名称と働き

- AM(午前)PM(午後)表示
- 潜水夫
- デジタル表示
- 音符
- アラ ムデダコ
- GAME Aキ
- ALARMスイッチ
- GAME Bキ
- ACLスイッチ
- TIMEキ
- 大ダコ
- 沈没船
- 操作スイッチ2
- 財宝
- 潜水夫
- 操作スイッチ1
- GAME A GAME B表示

2

①操作スイッチ1	スイッチを押すと潜水夫がボ トの方へ1コマ動きます。
②操作スイッチ2	スイッチを押すと財宝の方へ1 コマ動きます。
③GAME Aキー	キーを押して離すとゲ ムAがスタ トします。 キ を押した状態では今までの最高得点がデジタル表示部に表示されます。
④GAME Bキー	キ を押して離すとゲ ムBがスタートします。 (キ を押した状態では今までの最高得点がデジタル表示部に表示されます。)
⑤TIMEキー	時刻表示キ で押すと時刻を表示します。 時刻表示キ で押している間はアラーム時刻が表示され、離すと現在時刻表示になります。
⑥ACLスイッチ	時刻を合せる時 細い棒の先で軽く押えます。
⑦ALARMスイッチ	アラーム時刻の変更およびアラ ムのセットや解除の時細い棒の先で軽く押えます。

3

GAME & WATCH ポパイ POPEYE

発売日：1981年8月5日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲ポパイの大好物、ほうれん草をイメージさせる緑の本体カラーになっている『ポパイ』。船や車など、背景グラフィックも凝っている。

キャラクター描写が飛躍的にアップ！

本作は任天堂初となるキャラクター版権を活用した商品である。『ポパイ』は第二次世界大戦前（1929年）にアメリカで生まれたキャラクターながら、戦後の日本でも人気を集め、1976年にはその名を冠するアメリカの生活様式を紹介する雑誌が刊行されたこともあって、ポパイは西側世界の開放的な明るさを象徴するキャラクターとして認知されていた。当時はまさに大人から子供まで幅広い人気を集めていたキャラクターであるだけに、本作はゲーム&ウオッチの知名度向上に大きな役割を果たしたタイトルのひとつといえる。

本作における従来の製品と一線を画すポイントは、原作のイメージを損なわないキャラクターたちの秀逸な描写にあるといえるだろう。

従来のゲーム&ウオッチシリーズは黒1色のシルエットでキャラクターを表現していたが、本作はそれをさらに一歩進め、まさにカートゥーンに登場するポパイそのものが描かれている。

もちろん、サブキャラクターとして登場するオリーブとブルータスといった魅力的なキャラクターたちも、ポパイ同様しっかりと描かれ、原作ファンのイメージを壊すことはない。

キャラクターの関係をゲームで表現

肝心のゲーム内容は、ゲーム&ウオッチ・シリーズに数多く存在する、いわゆる「受け止め」系のシステムである。シンプルながらも、見た目とゲーム性でキャラクター同士の関係を過不足無く表現する秀逸なものだ。

主人公はいうまでもなくポパイ。オリーブと一緒にボートに食糧を積み込んでデートの準備をしているところを、ブルータスに襲われる。プレイヤーはこうした状況の中、ポパイを操作して、ブルータスの攻撃をかわしながら、オリーブが投げてくる瓶や缶、パイナップルといったさまざまな品物が海に落ちないようキャッチしな

仕様

型番	PP-23
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯させてみると画面に隙間なくびっしりと液晶が使用されていることがわかる

▲オリーブが投げてくるパイナップルや缶詰、お酒を落とさずに受け取り、船に積み込もう。

▲ブルータスは両脇の船から現れ、パンチやハンマーでポパイを海に突き落とそうとしてくる。

ければならない。

なお、このゲームのアラームキャラクターはオリーブが兼ねており、ゲーム中に予約した時間になった場合、オリーブが片手で食糧を投げながら、もう片手でチャイムを鳴らす器用な姿を見せてくれる。

得点はオリーブが投げてくる品物をキャッチするごとに1点を獲得。最高得点表示は999点である。また、ゴールドシリーズ以降の作品同様、得点が200点と500点に達すると、それまでのミスが帳消しになる。

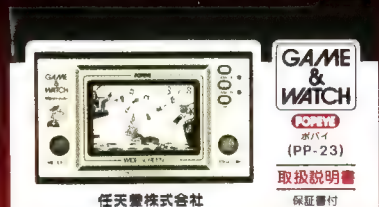
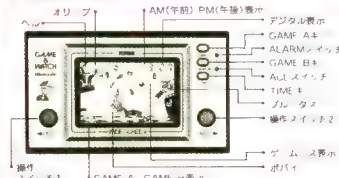
本作ならではの半ミスシステム

基本となるシステムは他のゲーム&ウオッチと変わらないものだが、本作にはミス判定に大きな特徴がある。いわゆる「半ミスシステム」「半ミス制」と呼ばれており、従来の作品ではミスとカウントされていたものが、本作はそのミスが保留扱いになるケースが存在するのだ。これに当てはまるのは「食糧を海に落とす」というケースで、これに関しては2回ミスして初めて1ミスとしてカウントされる。だが、ブルータスに殴られるのはそれとは別で1回で1ミスとカウントされるので注意が必要だ。

また本作でもGAME AとGAME Bの2種類のゲームが用意されており、双方の違いとしてGAME Aだとブルータスが左側から攻撃してこないのに対し、GAME Bでは右側からも殴ってくることがあげられる。GAME Bでは、ポパイの安全圏が極端に狭くなるというわけだ。もっとも、ブルータスは1人しかおらず左右どちらかからしか攻撃してこないため、落ち着いて対処すればさほどの脅威にはならない。

ただ、スコアが高くなるとゲームスピードが速くなり、立て続けにシビアなプレイが求められる。前述の「半ミスシステム」があっても難易度そのものが低下したわけではないのだ。

版権関係でリメイク不可能

本作はポパイのキャラクター性を表現した素晴らしい作品だが、版権作品であるがゆえに復刻は望むべくもない。だが本作のヒットをきっかけに任天堂は積極的にキャラクターの版権を取得することとなり、『ミッキーマウス』や『スヌーピー』といったタイトルを開発するようになる。後に続く版権タイトルの第1弾として、本作の存在は意義深いものがある。

GAME & WATCH

シェフ

CHEF

発売日：1981年9月8日　価格：6,000円

実物大

▲紫のカラーリングを使った「シェフ」本体。フライパン鍋など、様々なキッチンのアイテムが描き込まれた背景デザインも凝っている

料理の最中に他の料理人が消えた!

料理を作っている最中に料理人が1人を残してどこかへと消えてしまった!

プレイヤーは残ったシェフ（料理長）を操作して、フライパンの上の食材を床に落とさないよう料理を続けなければならない。だが棚にはネコが、床には悪ネズミが徘徊し、シェフの料理を邪魔したり、食材が床に落ちるのを待ち構えている。

ワイドスクリーンの4作目は、クッキングをテーマにしたゲーム&ウオッチで初の作品だ。冒頭の一文にも表れているとおり、任天堂が作ったゲームでここまで破天荒に振りきった設定は珍しい。とはいっても、システムは落ちてくるモノを受け止めるタイプで、見かけこそ違えど『ファイア』や『パラシュート』に似たタイプのゲームである。

ゲームに変化をつけるお邪魔ネコ

フライパンでキャッチした食材はすぐに上に放り上げるので、ゲーム中は常にどこかで食材が宙を舞っている。加えてシェフが移動する距離は横に4コマとかなり長く、それぞれのコマで食材を扱うため、めまぐるしい展開を強いられる。

加えて調理場の一番左にはお邪魔ネコというキャラクターが存在する。この猫は普段はバスケットに入って大人しい顔をしているものの、ときおり大きく身を乗り出し、フォークで左端の食材を突き刺してくる。これにより食材が落ちるタイミングを変えてくる上に、ときおりフェイントまで織り交ぜる。そのためスコアが高くなるにつれて非常に厄介な存在となってくる。このお邪魔ネコの存在が本作の難易度を上げているといっても過言ではない。

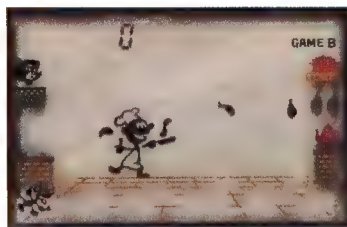
得点はシェフがフライパンで食材を受け止め、上に放ると1点が入る。最高得点の表示は999点。食材を床に落とすとミスとしてカウントされ、画面右

仕様

型番	FP-24
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

▲全点灯状態を見ると、4種の食材が上昇する高さが均一なことがわかる

▲GAME Aで登場する食材は3種。お邪魔ネコが絡まない食材が2個しかないので何度も低い。

▲GAME Bでは4種の食材が登場し、移動範囲も4か所に渡るため、難易度は各段に上がっている

上に満腹になったネズミがミスマークとして表示される。満腹ネズミが3匹になるとゲームオーバーだ。シリーズの他機種と同様、得点が200点、500点に達するたびにファンファーレが鳴ってすべてのミスが帳消しになる。得点が上がるにつれてゲームスピードが上昇し、100得点ごとに遅くなる。

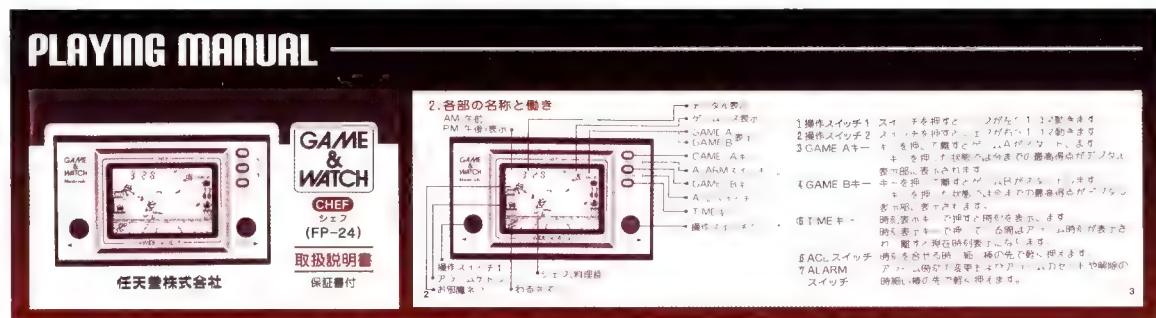
キャラクターの表情を楽しもう

GAME AとGAME Bの違いは料理を放り投げて消える料理人が3人から4人に増えることだ。またGAME Aでは一番右のコマを使わないが、GAME Bは4コマすべてを使う。ただ、他のゲーム&ウオッチと違って、その食材も同じ高さから落下するので基本的にはタイミングが取りやすい。もっとも、お邪魔ネコの存在によってタイミングが大きく狂わされるため、一筋縄でいかない。お邪魔ネコが素材を突き刺して離すタイミングは完全にランダムである。そのため左端の食材に気を取られすぎるとミスが連発する可能性がある。

厄介な設定とシステムではあるが、そこを上手くまとめてくるのが任天堂である。おかげで本作も後の世に名作と語られるに相応しい完成度を持つに至った。『ファイア』『パラシュート』『ポパイ』と、ゲーム&ウオッチはここまで多数の「受け止め」系ゲームをリリースしてきたが、本作はまさにその完成版、集大成と行ってもいい出来映えである。これはゲーム&ウオッチの第2次黄金期を締めくくるに相応しい作品といえよう。

非常に遊べるゲームだが、是非一度、キャラクターの表情にも注目して欲しい。相変わらず黒い人型がベースになっているものの、登場するキャラクターは表情もアクションも活き活きと描かれ躍動感がある。これらキャラクターのセンスの良さは、数あるゲーム&ウオッチの中で一、二を争う出来ばえである。

アラームキャラはお湯が沸いたケトル!

本作のアラームキャラクターは一風変わっていて、画面左下のケトルにお湯が沸いたことを表す煙がアラーム音と連動して表示される。キッチンにあるアイテムを効果的に使った演出といえるだろう。横4コマで見られるシェフの慌てた表情、お邪魔ネコやわるネズミの憎たらしい顔、そしてキッチンらしさを作り上げるアイテムの数々など、デザインや演出も秀逸な逸品といえる。

GAME & WATCH
ミッキーマウス
MICKEY MOUSE

発売日：1981年10月9日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲赤の本体カラーが鮮やかな『ミッキーマウス』の本体。ニワトリ小屋や周辺の草木などのグラフィックがほのぼのとした雰囲気を作っている

ミッキーマウス日本初のゲーム化!

本作は『ポパイ』に続くゲーム&ウオッチの版権キャラクターシリーズの第2弾としてリリースされた商品である。任天堂がウォルト・ディズニーより日本国内でのゲーム化の権利を得て開発した。

当時のミッキーマウスはいまほど格上げが進んでおらず（東京ディズニーランドのオープンは本作から約1年半後の1983年4月15日）、ポパイと同じくらいか小中学生に人気がある分、少しだけランクが上のキャラクターに過ぎなかった。むしろ当時は、『トムとジェリー』『ピーナッツ（スヌーピー）』の方が人気が高かったかもしれない。

そんなミッキーマウスをメインに据えた本作は、オレンジに似た赤とゴールドを組み合わせた明るい色の本体を採用し、『ポパイ』同様にキャラクターの再現度も非常に高い、一見ほのぼのとした雰囲気を持つ可愛らしいゲームに仕上がっている。

産みたて卵をキャッチ!

さて、ゲームの内容だが、プレイヤーはミッキーマウスを操作して、ニワトリが産み落とす卵を地面に落ちないようかごに入れなければならない。本体にある4つのボタンは、ミッキーがかごを差し出すことができる4方向、「右上」「右下」「左上」「左下」にそれぞれ対応している。ミッキーがタマゴを1個キャッチするごとに1点加算される。

半ミスシステムを装備

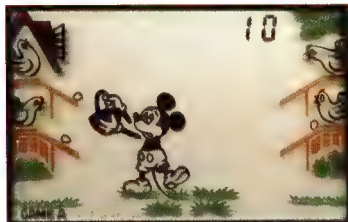
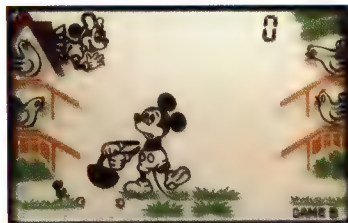
ミス判定は前のページで紹介した『ポパイ』と同様の半ミスシステムを採用している。これはある条件下であれば1度のミスはミスとしてカウントされずに、もう一度ミスした時点で初めて1ミスとしてカウントされるシステムだ。本作の場合、タマゴを落とした際に、左上にある窓からミニーが顔を出していれば半ミスにな

仕様

型番	MC-25
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態を見て、4か所の卵かごの位置ごとに最も端なのかを確認しておくとよいだろう

BOX ART COLLECTION

▲GAME Aでは卵が落ちてくるスピードが緩やかになっている。まずはこちらからプレイしよう。

▲GAME Bでは卵が落ちてくるスピードが速い上に、卵の数も多くなり、各段に難しくなっている。

り、顔を出していなければ1ミスとなる。救済措置が働いた場合、タマゴをカゴに入れ損ねても地面に落ちた卵からひよこが生まれ、ヨチヨチぎこちなく歩き去る演出が表示される。なぜこんなユーモラスで可愛らしい演出を入れたかというと、本作が女性や子供をターゲットとしているためといわれている。意図的に残酷な表現を避けるため、卵を割った場合に表示されるミスマークも、卵がかえってひよこが顔を出したような可愛らしいものとなっている。また半ミスしたときのミスマークは点灯表示で示されるのが特徴だ。

その他の仕様はというとこれまでのワイドスクリーンと共通で、最高得点表示は999点。スコアの上昇とともにゲームスピードが上がり、100点ごとに遅くなる。また得点が200点と500点に達すると、それまで重ねてきたミスが帳消しになる従来と同じシステムも存在する。

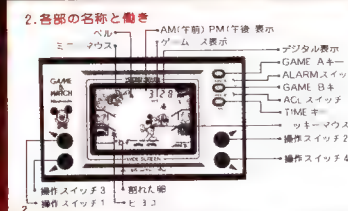
また、ミニーは本作のアラームキャラとしても使用されており、アラーム時間になるとミニーが顔を出し、アラーム音に合わせてベルを振ってくれる。

新しいファンを開拓した反面……

本作はゲーム&ウオッチの中でも数多い「受け止め」型のシステムを採用したタイトルである。落下するタマゴのグラフィックが小さいなど細かい部分で不満こそあるが、システム自体は同タイプのゲームを多数開発してきた任天堂タイトルだけにこなれた感があり、遊びやすくなっている。

ミッキーが画面中心に大きく描かれていたことは、ミッキーファンには嬉しい演出だったことだろう。本作は男子だけにとどまらず、女子にもゲーム&ウオッチを浸透させるのに一役買ったゲームでもある。反面、ミッキーは大きくキャラ再現度も高いものの、大きなアクションをすることなく、かえってゲームのスケールを狭めてしまった。

とはいえ、本作はかなりの販売数を記録し市場に多く出回っている。そこそこ状態が良好な本体も残っており、ゲーム&ウオッチの入門用としても、もっとシンプルにミッキーマウスのコレクターズアイテムとしても本作はオススメである。版権ものの宿命として再版は期待できないため、遊んでみるには実機を手に入れるしかない問題はあるが、ディズニー初期のゲーム化作品として、機会があればぜひ手に取って欲しい作品である。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH

エッグ EGG

発売日：1981年10月9日　日本未発売

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲紺色のカラーリングをした『エッグ』の本体。ボタン構成や背景グラフィックは『ミッキーマウス』とまったく同じになっている。

初の海外発売専用ゲーム&ウオッチ

本作はゲーム&ウオッチ初の海外向けタイトルである。

内容は前項の『ミッキーマウス』そのままに、メインキャラクターだけがミッキーからオオカミ、ミニーからニワトリに置き変わっている。ゲーム自体も特に変更はなく、画面中央のオオカミを操作して4方向から落ちてくるタマゴを持っている帽子で受け止めるもの。同じゲームにもかかわらず本体も緑を青に置き換えるだけで、雰囲気が大きく様変わりしている。だが逆をいえば液晶を変えただけで基板は『ミッキーマウス』と同じものを使っているため、液晶を差し替えれば青い『ミッキーマウス』を作ることもできる。

『ミッキーマウス』と内容は同じ

基板が同じだけにゲーム自体も前述したとおり、『ミッキーマウス』と同じものになっている。上手く袋でキャッチすると得点1が加算されるが、キャッチし損ねて地面に落ちると、タマゴが割れて1ミスにカウントされる。その際、左上にある家の窓からニワトリが表示されている場合、救済措置が働いてワンミスではなく半ミスとしてカウントされ、ミスマークは点滅したものが表示される。窓から顔を出すニワトリは一定間隔をおいて出入りするのでこの点は注意が必要だ。

得点の最高表示は999点で、得点がアップすると同時にゲームスピードも上昇、100点ごとにスピードダウンするのは、他のワイドスクリーンと同様である。また得点が200点と500点に達すると、その時点でカウントされていたミスがすべて帳消しになる。またミスが3回になるとゲームオーバーだ。

他のゲーム&ウオッチと同じ様に、本作にもGAME AとGAME Bの２つのゲームモードが搭載されているが、これらの違いはタマゴが転がってくる速度

仕様

型番	EG-26
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時･分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子 液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀オオカミのアクションは『ミッキーマウス』でミッキーが取っているアクションと同じだ

BOX ART COLLECTION

GAME & WATCH WIDE SCREEN EGG ALARM Nintendo

▲GAME Aでは転がってくる卵のスピードはゆっくりで少ない。確実に1個ずつキャッチしていこう。

▲とても楽しそうに卵を集めるオオカミ。本作は世界で約25万台の販売台数を記録した人気作だ

と、同時に転がるタマゴの数である。GAME Bの方が難易度が高く設定されているのも他機種と同じである。またアラームキャラクターは左上のニワトリが兼務しており、指定した時刻が来ると羽根を振るアクションで鈴を鳴らし、時間を知らせてくれる。

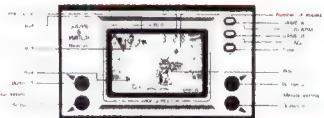
ミッキーとは違い本作は復刻版あり

前述の通り本作は『ミッキーマウス』のバリエーション作でありながら、メインキャラクターをミッキーからオオカミに変えただけで、受ける印象が大きく変わっている。ちなみに『ミッキーマウス』が海外で販売できなかった理由は、任天堂が取得した版権が日本国内限定とされていたためであり、ゆえに版権の制限がない本作は、後の作品に積極的に登場する。その中で代表的な作品といえば『ゲームボーイギャラリー3』に収録されている復刻版だ。復刻版といってもただの復刻版ではなく、オリジナルを忠実に再現した「むかし」モードとアレンジ版の「いま」モードが収録されている。特に「いま」モードのアレンジは驚くべきもので、メインキャラクターをオオカミからヨッシーに変更、転がってくる品物もタマゴからクッキーに入れ替えており、転がってくるクッキーを舌で掴んで食べる内容になっている。

ゲームそのものは変わらないものの、オオカミとニワトリから連想される残虐性は皆無であり、『ミッキーマウス』と同様、プレイヤーに「死」を意識させないコミカルな印象になっている。また、本作はWii U専用ソフトの『大乱闘スマッシュブラザーズX』のキャラクター強化アイテム「シール」としての登場や、ニンテンドーDS用ソフト『世界のごはん しゃべる!DSお料理ナビ』でタイマー機能を使ったあとに本作が遊べるなど、変わった露出をしているのも特徴だ。版権キャラクターという縛りから解かれた分、かえってオリジナルの『ミッキーマウス』よりも露出が多いのは皮肉といえるかもしれない。

現在では中古市場や通販サイト、ネットオークションなどで見かけることも多く、当時より今のほうが格段に入手しやすくなっている。コレクターズアイテムではあるが、海外向けということもあって当時触れたことがない方も多いタイトルなだけに、入手機会があったら狙ってみるのも良いだろう。

PLAYING MANUAL

ELECTRONIC EGG (EG-26)
GAME&WATCH
WIDE SCREEN

GAME A

Chicken lays eggs. Control the wolf so that he catches them in his hat. There are 4 control buttons.

1 Press GAME key A. Highest previous score will be displayed. Game A begins when key is released.
2 1 point is scored for every egg the wolf catches.
3 There are 4 egg drops in game A; eggs fall from 1 drops only. The drops change according to the number of misses.
4 When the wolf drops an egg, one miss is scored.
5 Misses are registered according to following pattern.
* When a cock does not appear
Egg falls and breakes. Then a MISS signal will sound. In this case 1 miss is registered.
* When a cock appears
When an egg is dropped, a MISS signal sounds, the Break mark turns off, a chick comes out of the egg and walks away. Chick and broken egg shell vanish from screen and MISS mark turns on and off. When two MISS marks turn on and off, one miss is registered. 3 misses and the game ends.
6 When player reaches a bonus score (200 or 500 points), any miss marks indicated at the time are erased with a fanfare and game continues.
7 A cock appears and disappears at 5 second intervals.
8 As score increases, eggs fall in increasing numbers and at faster speed. With each 100 points, the number and speed of eggs return to original, then start increasing again.

GAME B

Eggs fall from 4 drops. The rest of the game is the same as GAME A.

GAME & WATCH ファイア FIRE

発売日：1981年12月4日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲本体のカラーリングはシルバーシリーズ版と同様に青となっている。画面が大きくなりグラフィック表現も鮮やかになった

ゲーム&ウォッチ初期の名作を復刻

本作はゲーム&ウォッチ人気を築いた名作『ファイア』(P.14)をワイドスクリーン向けにリメイクした作品である。ひとつのゲームが同じシリーズでリメイクされるなど前代未聞であったこの時代に、あえて本作のリリースに踏み切ったということは、それだけ任天堂が『ファイア』の人気に自信があったということだ。

もちろんハードウェアの面では大きな進歩を遂げている。ワイドスクリーンによる大画面とカラー背景が採用され、見た目からしてシルバー版『ファイア』(以下「オリジナル」と表記)から大きくパワーアップした。もちろんアートワークも前作からの使い回しではなく、新たにデザインし直したものを実装し、グラフィックも表現力を増したキャラクターパターンに描き換えられた。そして新たなシステムの導入もあり、本作はターゲットとなった小中学生に限らず、子供から大人まで誰もが楽しめる内容となっている。

加算方法が変更になった

とはいっても基本操作と内容はオリジナル版と変わらない。左右のボタンで救助員を操作し、火災を起こしたビルから次々と飛び降りてくる避難者を担架（クッション）で受け止めバウンドさせながら、右端の救急車まで運び込むものである。

受け止め型ゲームとして『パラシュート』と並ぶ評価を受ける名作だが、オリジナル版では避難者を救急車に運ばないとスコアとして記録されない、得点が入らないゲームだった。本作はその点を担架で毎度バウンドさせるたびに得点が入る方式に変更し、前作から一転、ゲーム&ウオッチシリーズの中でも最も点が入りやすいゲームとなっている。

またスコアの上昇に合わせてゲームスピードが上がり100点ごとに低下する基本仕様や、得点が200点と500点に達するとそれまでに累積したミスマーク

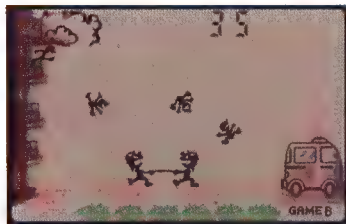
仕様

型番	FR-27
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態を見るとクッションを繰り返すことにハウンドの高さが低くなっていることがわかる

BOX ART COLLECTION

▲GAME Aでは人は4階からのみ飛び降りてくる。シルバー版『ファイア』とほぼ同じプレイ感覚だ

▲GAME Bでは3階からも人が飛び降りてくるため、プレイヤーのパニック感が煽られる。

（本作でも天使）が帳消しになるなどのルールは従来のワイドスクリーンに準拠している。

得点は入っても難易度は下がらず

だが、点が入るといってもゲームが簡単になったわけではない。それが顕著に現れているのがGAME Bの仕様変更である。オリジナル版のゲームモードの違いは、主にゲームスピードの上昇と避難者の増加の2点のみだったが、本作ではそれに加えて階数の概念が加わった。避難者が飛び降りる高さが3階と4階のふたつのフロアに増えたことで、落下のタイミングに緩急が付けられたのである。ちなみにGAME Aでは4階からしか避難者が落ちてこない。この変更ひとつでゲームの難易度は大きく変わった。総得点は同じ999点のまま変更はないが、GAME Bに関してはオリジナル版より難しくなっている。

各段に進化した各種グラフィック

ここまで得点方式、ゲームシステムと本作と前作の違いを挙げてきたが、それと並んで大きく変わったのはアートワークである。カラー背景の影響はもちろん大きいが、救助隊員に追加された表情や避難者についた口のおかげで、状況がいかに緊迫しているかより分かりやすくなった。

また、左側の建物から噴出している火や煙の表現もリアルになり、オリジナルでは黒で描かれた火のみしか表現されていなかったのに対し、本作では赤で火が表現され、煙が液晶のグラフィックによる4パターンの組み合わせで表現するようになった。この変更によって建物の危機的様子を生々しく表現している。唯一緊迫感がないのはアラームキャラクターの救助員だが、これは愛嬌といっていいだろう。

もはや新作といってもいいくらい細部まで改良された本作だが、当時はゲーム文化の黎明期でもあり、まだリメイクは理解されるものではなかったようだ。クリスマス商戦に間に合うようリリースされたにもかかわらず、残念ながら成績はいまひとつ振るわなかったという。そのため市場への出回り数が少なかったのだろうか、逆に現在では中古市場は高騰し、高値が付く作品となった。

PLAYING MANUAL

ELECTRONIC GAME&WATCH WIDE SCREEN FIRE (FR-27)

©Nintendo 1981

INSERTING THE BATTERIES

Insert two LR43 or SR43 batteries into battery compartment with the positive electrode atop

When the batteries are exhausted the display becomes vague and hard to look at and the sound becomes low or be completely lost In such a cases replace the batteries immediately (This unit may fail if batteries are left exhausted)

TIME SET

Push ACL switch lightly with a sharp pointed instrument Push lightly and do not hold the point down A display will appear as illustrated

By pressing Button 1 you will control the hours Button 2 controls the minutes When you have set the desired time press the TIME button and the clock will start Pattern moves every second

ALARM SET

Push ALARM switch lightly with a sharp pointed instrument Bell mark should appear (If bell mark does not appear push again) Alarm is set when bell mark is on the screen

By pressing Button 1 you will control the hours Button 2 controls the minutes After setting numbers in above manner push TIME key to set the time as an alarm time Check AM PM of time

At the alarm time fireman appears and swings a bell to notice the time Alarm sound continues for one minute Push TIME key to turn off alarm sound (When GAME & WATCH is in game mode at alarm time fireman swings a bell without sound)

Push TIME key to check the alarm time It is indicated while the key is depressed

実物大

▲パネルのデザインがリニューアルされたことが印象的な『タートルブリッジ』の本体。液晶に描き込まれた背景もカラフルだ

あの横井軍平氏も名作に数える1作

本作はゲーム&ウオッチの生みの親である横井軍平も著作『横井軍平ゲーム館』（アスペクト／ちくま文庫刊）の中で名作と語る作品の1つである。

内容は画面左端に現れるポーター（荷物運搬人）を左右に動かし、対岸に現れる受取人に荷物を渡し、素早く元の位置に引き返すこと。左岸から右岸に渡る方法は海の中を上下する亀の背中をジャンプして渡るしかない。左岸に戻ると次の荷物を渡されるので、再び右岸目指して渡っていく。一見すると左岸は安全地帯に思えるが、8秒間その場を動かなければ自動的に海に落とされてしまうので注意が必要だ。海に落ちれば1ミスにカウントされ、ミスマークが3つ貯まるとゲームオーバーになる。本作のミスマークは画面右上に表示される亀。ちなみに最高得点表示は9999点でこれまでより一桁多い。右岸に人が表示されていないときは荷物が渡せないので、亀の背中を移動して表示されるまで待つことになる。無事、右岸の人に荷物を渡すと得点が3点加算される。荷物を渡し終え素早く左岸に戻ればさらに得点が加算される。ただし得点はポーターが左岸に戻るまでの経過時間によって最大12点から最少2点の間で増減する。最速で戻れば得られる得点も大きいが、時間がかかっても2点は入るので、無理をせずにコツコツ刻んでゆくのがこのゲームの攻略の鍵といえる。

単純に見えて意外に難しい亀の動き

見た目よりもシンプルなゲームだが、それを複雑にしているのが左右両岸を往復するための亀の動きだ。海中には亀の餌である魚が泳いでおり、亀が海面に出る時間を狙って出現する。ポーターがジャンプした先に亀がいない、もしくは背中に乗った亀が沈んだ場合、ポーターが海に落ちてしまい1ミスとして

仕様

型番	TL-28
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子 液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

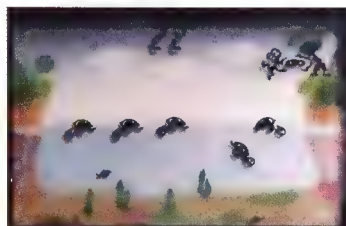
▲全点灯状態で、魚がどこまで浮上した時、亀が海へ潜ろうとするのかを覚えておきたい

BOX ART COLLECTION

CATALOGUE

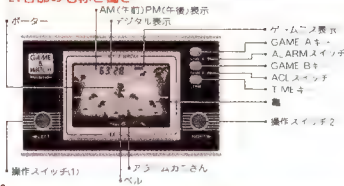
カウントされる。海中に潜った亀は一定の時間で海面まで戻ってくる。従来のワイドスクリーンと同様に、得点が上がるに従ってゲームスピードが上昇し（本作では魚の量が増える）100点ごとに遅くなる。

また本作は表示される最大得点がこれまでより一桁多いので、ミスが帳消しになるタイミングも多くなった。具体的には得点の百の位が200点と500点に達したとき、それまでのミスが帳消しになる。得点が1000点を超えた場合は、1200点、1500点、2200点のタイミングでミスマークが消去される。そしてこの段階でミスがなければ逆にチャンスタイムに移行する。なんと20秒から40秒の間で魚が出現せず、亀が海面に固定されるのだ。

ちなみに本作でのGAME AとGAME Bの違いは画面中央の亀には魚が出ず、海面に固定されるということである。ただしこれも注釈つきで、ケースとしてあり得ないことだが、中央の亀の上に2分以上ポーターを立たせていると魚が出現し、亀が海に潜ってしまう。

▲亀は魚を求めて海に潜ってしまう。ゆっくりしていると足場がなくなって海に落ちることになってしまう

強敵続出の中で発売した不遇の1作

本体の色をこれまでにない白黒に変更したり、ALARMスイッチとACLスイッチを凸凹タイプの金属板に変えて、操作性と耐久性と向上させたりと細かいマイナーチェンジを図った本作だが、それまでに同じようなゲームを連発しすぎたせいか、ゲーム&ウオッチにはマンネリ感が漂いユーザーが離れていた。加えてこの頃になると他社からも類似液晶ゲームが発売され、厳しい競争にさらされつつあり、『タートルブリッジ』はそんな不遇の渦中にあったタイトルといえる。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH ファイアアタック FIRE ATTACK

発売日：1982年3月26日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個
実物大

▲オレンジと黒の組み合わせがカッコイイ、「ファイアアタック」の本体。4個ボタンで兵士を4方向に移動させながらインディアンを倒そう

名作『ファイア』とは別の作品

本作はワイドスクリーン後期に発売された作品であり、名称に「ファイア」の文字は入るものの、過去作とは繋がりのない独立した作品となっている。また、本作は既存のゲーム&ウオッチから大きく変わる、いわば過渡期に発売された作品であり、前作『タートルブリッジ』から引き続いて、黒を組み合わせた本体や大幅に増加した得点表示など、さまざまな新基軸を盛り込んでいる。

舞台は開拓時代のアメリカ西部。プレイヤーは砦を守る兵士の1人となって、たいまつ片手に襲来するインディアン（現代の呼称はネイティブアメリカンだが、本書では当時の表記に倣ってこのように称する）を撃退しなければならない。本体にある4つのボタンは上下左右それぞれの方向に対応する。インディアンやたいまつの方向に素早く移動して、手にしたハンマーでたたき落とすのが本作の基本的ルールである。

操作方法に賛否両論

4つのボタンを使う作品は『フラッグマン』『ジャッジ』『マンホール』『ライオン』『ミッキーマウス（エッグ）』と数少ない。さらに「叩く」というアクションを取り入れた作品は初代シルバーシリーズの『バーミン』『ジャッジ』以来、久々となる。

ただ、アクションを加えたはいいが、本作は敵に隣接したら勝手に叩いてくれるわけではない。攻撃するためには、敵に隣接したところでもう一度同じ方向のボタンを押すという追加のワンアクションが要求されるのだ。

これまでのゲーム&ウオッチの通例では、『バーミン』などのように、プレイヤーキャラをその場に移動すれば自動で攻撃してくれるものばかりだった。これに対して本作で導入されたボタン2度押しによるアクションは異端であり、これを「画期的」と見るか「面倒」と見るかによって、本作の評価は大きく変わる。

仕様

型番	ID-29
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態で1階のインディアンと2階のたいまつの軌道をしっかりと覚えておこう

BOX ART COLLECTION

▲木製の砦を燃やそうとたいまつを持ったインディアンが襲ってくる。油断せず、たいまつを叩き落とすのだ

▲インディアンを直接叩くことができると2点もらえる代わりに、遅れると即ミスになってしまう。

以後の標準となったチャンスタイム

得点はたいまつを1度たたき落とすか、インディアンを叩くことで2点が入る。最高得点表示は『タートルブリッジ』から引き続き、9999点。たいまつやインディアンを叩き損なうと、兵士のお尻に火が付いて火傷を負い、ミスマークが1つ点灯する。3つミスマークが貯まるとそこでゲーム終了だ。

もちろん、従来のゲーム&ウオッチのルールも引き継がれており、得点が上がるにつれてゲームスピードが上昇し、100点ごとに一時的に遅くなる、得点の百の位が2、もしくは5になった場合、その時点で貯まっていたミスマークがすべて帳消しにされるなど、これまで好評だった仕様はそのまま本作でも採用されている。

またこのタイミングでミスマークがなければチャンスタイムに突入する。これは30秒から50秒の間、得点が通常の倍以上の5点となることで、文字通り大量得点を得るチャンスとなる。チャンスタイムに突入している間はとにかく点数が入るために、ノーミスプレイを目指す大きなモチベーションとなっている。

このチャンスタイムが好評を得たのか、以降の作品に設定されたチャンスタイムのほとんどが本作と同じ方式を採用した。なお、チャンスタイム中は得点表示が点滅した状態になる。

本作のGAME AとGAME Bの違いはインディアンの出現場所の違いにあり、GAME Aは3カ所、GAME Bは4カ所と数が増える。ただしGAME Aではミスするたびにインディアンの出現位置3カ所のいずれかが変わるので注意が必要だ。

低迷期にリリースされた傑作

現在の評価では本作はかなり遊べる作品とされている。だがリリース当時は他社から数多くの電子ゲームが発売された時期でもあり、良い売上を期待するのは難しい時期となっていた。任天堂でもそれは十分認識しており、前作と本作で本体デザインをスタイリッシュに変更したり、得点パターンを変えるなどそれなりの対策は採ってはいたが、それでも状況を変えることはできなかった。そのため市場にある数も少ない上、本作はさらに液晶が弱いという欠点があり、コンディションの良い品を見つけるのは今後困難を極めるだろう。

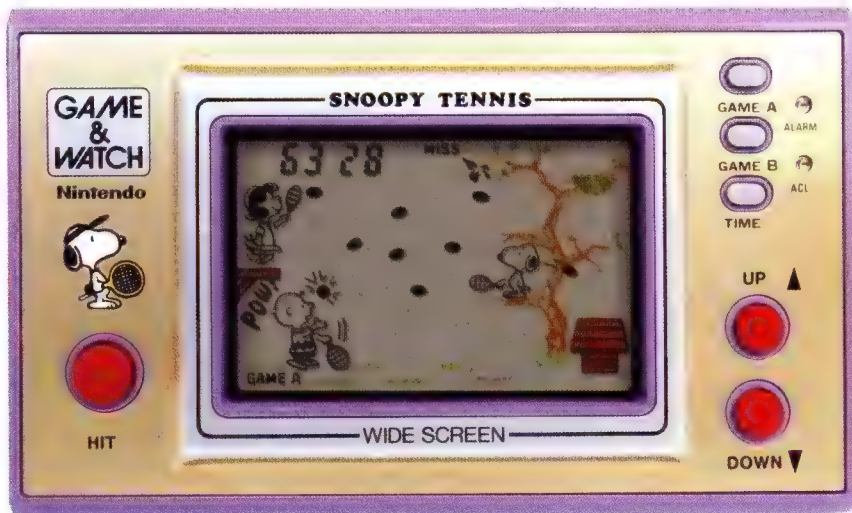
PLAYING MANUAL

スヌーピーテニス
SNOOPY TENNIS

GAME & WATCH

発売日：1982年4月28日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲外側プラスチック部分は薄紫色で正面パネル部分がゴールド仕様という、従来のマルチスクリーンのデザインを踏襲した『スヌーピーテニス』

ワイドスクリーン最終作は初の球技

本作はゲーム&ウオッチの版権タイトル第3弾にして、ワイドスクリーンの最終作である。本作の主人公・スヌーピーはアメリカのコミック作家であるチャールズ・モンロー・シュルツの著作『ピーナッツ』に登場するビーグル犬だ。

内容はスヌーピーとチャーリー・ブラウンが中庭でテニスをするが、チャーリーが打つサーブは下手すぎるため、スヌーピーが木を登ってレシーブするのである。ちなみに本作はゲーム&ウオッチ通算10作目にして初の球技だ。

シリーズ初の3ボタン操作

本体は前2作とは異なり、金色の天板+本体色という従来のパターンに戻っている。だが本作でなによりも目を引くのはそのボタン配置だ。右に移動用の2ボタン、左に打ち返し用の1ボタンの3つのボタンと3つのボタンによる操作は、数あるゲーム&ウオッチの中でも本作と『マリオズセメントファクトリー』しかない（ただしボタンの配置は異なる）。

再現度の高いグラフィック

『ミッキーマウス』と『ポパイ』でもそうだったように、本作も原作を非常に良く再現している。キャラクターの描写はもちろん「Pow!」や「zzz」などフォントの入れ方もアメコミのテイストに寄せており、まるで原作そのものを動かしている気分にさせてくれる。

ゲーム内容は前述した通り、スヌーピーを操ってチャーリー・ブラウンが打つボールを打ち返すシンプルなものだ。ただしチャーリーのサーブは弾道が定まらず、スヌーピーは木を登るなどして上中下と3段階にボールを打ち返さなければならない。ときおり左上の台にルーシーが現れては、スヌーピーのボールを打ち返してくるので注意が必要だ。その球の速さはチャーリーの2倍もあり、スヌーピーには脅威となる。

仕様

型番	SP-30
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR43で約9ヶ月、SR43で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR43)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

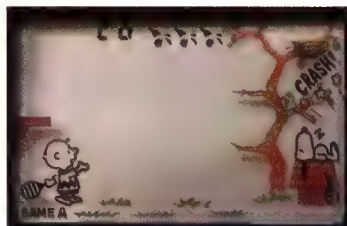
全点灯状態

◀全点灯状態で、ボールが飛ぶ方向に関係なく同じ液晶グラフィックが使用されていることがわかる

BOX ART COLLECTION

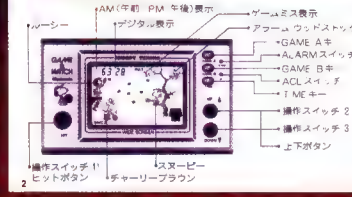
CATALOGUE

ちなみにミスをすると画面の外にある瓶が「ガチャン!（CRASH!）」と割れて、スヌーピーは犬小屋の上でタヌキ寝入り。チャーリーはラケットを放りだしてとぼけてしまう。ミスマークは得点表示の右側に表示される割れた瓶で、3つ揃うとその時点でゲームオーバーとなってしまう。

得点が入るパターンは2つあり、チャーリーのボールを打ち返すと2点、ルーシーのボールを打ち返すと3点が入る。得点の百の単位が2、または5になった場合、従来作と同じようにファンファーレが鳴り、それまでに累積したミスがすべて取り消しになる。またこの時点でミスがなかった場合、チャンスタイムが発生、得点表示が50秒から70秒の間点滅する。この間、チャーリーのボールを打ち返すと5点、ルーシーのボールを打ち返すと6点が入るなど、得点が倍加するので大量得点を上げることができる。また従来のゲーム&ウオッチ同様、得点が上がるに従ってボールの数は増え、スピードも早くなるが、100点に達する毎に一時的にスピードが減少し、難易度が下がる。それでも最高得点9999点に達するのは至難の業だ。

▲レシーブに失敗した途端、寝たふりをしてごまかすスヌーピー。実にスヌーピーらしいふてぶてしさだ。

地味にレアな「スヌーピーテニス」

さて、この『スヌーピーテニス』だが、キャラクターの再現度も高く、ゲーム性も高いにもかかわらず、リリースされた時期が悪く売上は振るわなかったようだ。そのため流通台数も少なく、さらに版権モノの宿命で復刻もできないということで現在はかなり価値が高まっており、ゲーム&ウオッチのファンとスヌーピーのファンの間で取り合いになっているらしい。実機でないと楽しさが分からない作品なだけに残念な話である。

PLAYING MANUAL

SILVER
GOLD
WIDE SCREEN

解説 大きな画面はキャラクタービジネスを呼び込んだ
COMMENTARY OF GAME & WATCH #3

部品配置の見直しにより、1.7倍の液晶サイズを実現

1980年に発売されたシルバー、1981年にアラーム機能を付加したゴールドと続き、同1981年に登場したゲーム&ウオッチの新シリーズがワイドスクリーンである。その特徴は見た目と名前からもわかる通り、「液晶画面の大型化」に尽きる。

シルバーシリーズの解説（P.18）でも述べた通り、ゲーム&ウオッチの寸法はサラリーマンの利用を想定して、名刺の大きさを基準に策定された。しかし、実際は子供向けのガジェットとしてヒットしたため、ビジュアル面の強化をするべく出した結論が部品配置の見直しによる「液晶画面の大型化」だったのである。その結果、本体サイズは横幅をわずか17ミリのサイズアップに抑えながらも、従来に比べて1.7倍という液晶画面の大型化に実現成功した。

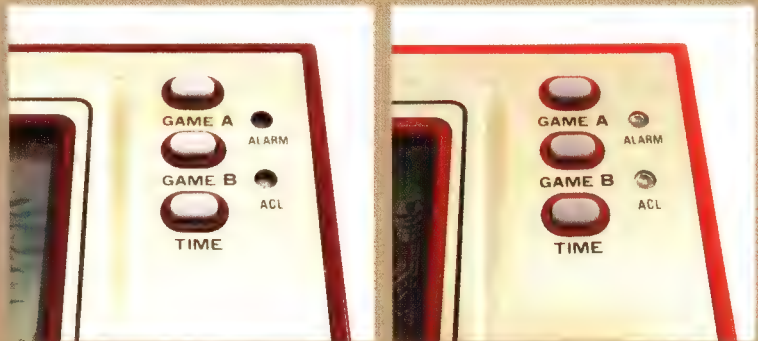
画面の大型化に伴い、従来シリーズでは画面下に配置されていたGAME A、BボタンやTIMEボタンなど、ゲーム中に使用しないボタンを、本体右側に縦並びで配置。また、ベゼル（液晶周囲の枠部分）を細くすることで、大きな液晶を配置するためのスペースを確保している。

デザイン面では、天板パネルもゴールド同様金色が引き続き採用され、前述のGAME A、BボタンやTIMEボタンなどの位置変更以外はほとんど変更はない。むしろ、ゴールドシリーズとあまりに似通ったデザインなため、ゴールドとワイドスクリーンが独立したシリーズであることが認識できず、混同するユーザーもいたほどであった。

また、ワイドスクリーン全てではないが、『ミッキーマウス』以降からACLボタン、ARARMボタンの形状が変更されている。それまでは1枚の平面なアルミニウム板が貼り付けられていただけだったのに対し、『ミッキーマウス』以降はプレス加工された専用アルミ部材に変更、ゴミやホコリが入りにくい構造になった。これは鉛筆やシャーペンでボタンを押すユーザーが意外に多いことから、折れた芯が入り込む事故を防ぐためである。

アラーム機能などのゴールドから導入された機能はそのまま継承している。背面の自立スタンドも同じ部材が流用されているが、本体サイズが一回り大きくなったため重心バランスが変わってしまい、やや安定性が落ちている（角度が浅くなって倒れやすくなった）。これらの

点がゴールドとの相違点である。

価格は、初登場のシルバー以来ずっと据え置きだった5800円から、ワイドスクリーンへのモデルチェンジに伴って200円の値上げを実施、6000円に設定された。以後はこの6000円がスタンダードとなり、カラースクリーン、ニューワイドスクリーンという例外を除きすべてこの価格で販売されるようになった。

▲ゴミが入りにくいように改良されたACLボタンとALARMボタン。鉛筆やシャーペンの芯が入り込むことによる故障が発生したことを受けての対応であった。

▲ゴールドとワイドスクリーンのサイズ比較　本体のサイズアップは最小限ながら、液晶画面はぐっと大きく、見やすくなったのは嬉しい。

ゲームの世界にキャラクタービジネスを提示したワイドスクリーン

ゲーム内容はゴールドから引き続いて、ユーモラスなキャラクターを使った「見ているだけでも楽しいアートワーク」を意識。時計としても使われるゲーム&ウオッチだけに、置いてあるだけで楽しげな演出はアイキャッチとして秀逸なものであった。この効果は絶大で、それまではほとんど男児層に支えられていた電子ゲーム市場において、女児向け需要の掘り起こしに成功。以後任天堂だけでなくライバル他社も男児向けばかりでなく女児向けの市場を睨んだゲームを発売するようになった。

また、この流れを受けて、ディズニーからライセンス許諾を得て日本初のキャラクター版権を使用したゲーム「ミッキーマウス」を発売。今でこそ人気キャラクター版権を利用したゲームの発売は珍しいことではなくなったが、その記念すべき第1号がゲーム&ウオッチから発売されていた点は非常に大きなトピックといえよう。

余談ではあるが、任天堂は元々日本で初めてトランプを発売した会社であり、ディズニーから許諾を受けた「ディズニートランプ」を1959年にはすでに発売している。任天堂にとって、版権キャラクターを使ってゲームを作るという発想はごく自然にたどり着いた発想だったのではないだろうか。

液晶画面が大きくなったことから従来シリーズでは難しかった細かなイラストも再現できるようになり、「ミッキーマウス」「ミッキー&ドナルド」などのディズニー作品を起用した数々のタイトルは、ゲーム&ウオッチの強力な訴求力となった。

以後は「スヌーピー」や「ポパイ」など、ディズニー以外にも海外の有力キャラクターコンテンツも取り込み、任天堂およびゲーム&ウオッチのブランドを確立、人気を不動のものとしていく。これらは言うまでもなく、さらなる女児向け市場を伸ばす起爆剤となり、好循環を形成する結果へと結びついた。「画面を大きくする」という単純な手法ではあったが、ブームの要因のひとつであり、ワイドスクリーンが生み出した大きな功績といえるだろう。

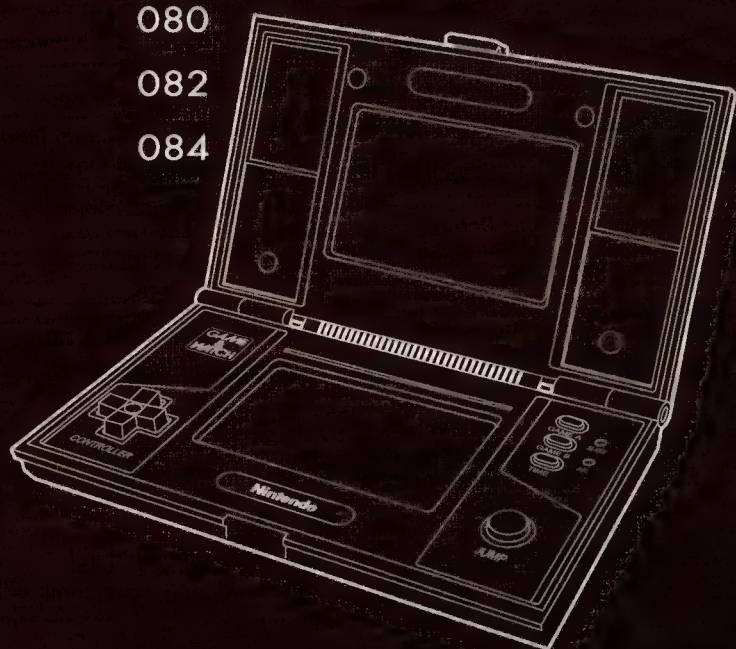
ワイドスクリーンは初期ゲーム&ウオッチの完成形

ワイドスクリーンはシルバー、ゴールドからの試行錯誤の上に生まれた、初期ゲーム&ウオッチのひとつの完成形である。発売タイトル数もマルチスクリーンに次ぐ10作が投入され、P117から紹介するニューワイドスクリーンまで含めれば、総数は実に18タイトルに及ぶ。

ブームの尻馬に乗るべく、玩具メーカー各社から類似液晶ゲームが多数発売されたのもこの頃である。こうした類似商品の多さが逆説的にワイドスクリーンの完成度の高さを物語っている。

以後は任天堂自身、ゲーム&ウオッチの次の姿を模索するべく様々なモデルを乱発するが、そのほとんどは数タイトルリリースした程度でシリーズを打ち切っており、最終的に残ったのは次ページから紹介するマルチスクリーンと、直系の後続であるニューワイドスクリーンの2シリーズくらいのもので、ゲーム&ウオッチ最後のタイトルとなった『マリオ・ザ・ジャグラー』もニューワイドスクリーンのシリーズである。単純な構造ながら堅牢性に優れ、老若男女誰にでもすぐに受け入れられるわかりやすいゲーム。ワイドスクリーンこそがまさにゲーム&ウオッチを体現したシリーズといえる。

GAME & WATCH MULTI SCREEN

OIL PANIC 056
DONKEY KONG 058
MICKEY & DONALD 060
GREEN HOUSE 062
DONKEY KONG II 064
MARIO BROS. 066
RAINSHOWER 068
LIFEBOAT 070
PINBALL 072
BLACK JACK 074
SQUISH 076
BOMB SWEEPER 078
SAFEBUSTER 080
GOLD CLIFF 082
ZELDA 084

オイルパニック
OIL PANIC

発売日：1982年5月28日　価格：6,000円

実物大

▲オイルパニックの本体は白。上画面のスタンドマンが外に出た時、下画面にも登場するため、常に2画面両方を気にしなければならない

効率よくオイルを受け渡そう!

本作はゲーム&ウオッチのマルチスクリーン第1弾として発売されたタイトルで、ガソリンスタンドを舞台に、3階の天井から漏れてくるオイルをスタッフの連携で処理していくのが目的となっている。

プレイヤーは上画面のスタンドマンを操作して、天井から漏れてくるオイルをバケツでキャッチしていく。オイルを1滴キャッチするとスコアに1点が加算される。

オイル3滴分でバケツがいっぱいになり、オイルをバケツから溢れさせてしまうか、オイルをキャッチし損なうと画面下側にあるガスコンロに火が着いてフロアが炎上してしまい、1ミ

閉じた状態

全点灯状態

▲キャラグラフィックからもパニック感が伝わる。特に画面右下の怒った女性客が怖い!

▲溜まったオイルは、二段目の男が下にいないと、1階にいるお客様にぶっかけることになるので注意。

スとしてカウントされる。

オイルを溜めたバケツは、2階を左右する男が持っているドラム缶に中身を移すことで空にできる。受け渡したオイルの量によってスコアが変動し、1点だと1点、2滴だと2点、3滴溜まった状態だと5点がスコアに加算される。

上下画面別々にミスフラグがある

オイルの受け渡しに失敗し、ガソリンスタンドのお客さんにオイルをかけてしまうとこちらもミスとしてカウントされる。このように本作の特徴として上画面と下画面でミスの回数が個別に集計されており、どちらかのミスマークが3つになった時点でゲームオーバーになる。

スコアが300点に到達するとそれまでのミスを帳消しにしてくれるボーナスが発生、その時点でノーミスであれば一定時間チャンスタイムに突入し、2階のドラム缶を持った人が2人に増え、スコアが2倍になる。

効率よくスコアを稼ぐには毎回バケツを満タンにしてから受け渡す必要があるが、ミスするリスクもそれだけ上がる。

本作はリスクとリターンのバランスが取れた、戦略が必要となるゲームなのだ。

仕様

型番	OP 51
時計精度	平均日差 ±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

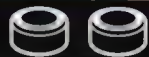
GAME & WATCH

ドンキーコング
DONKY KONG

発売日：1982年6月3日　価格：6,000円

使用電池　LR44またはSR44 2個

実物大

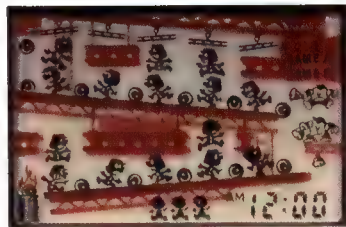
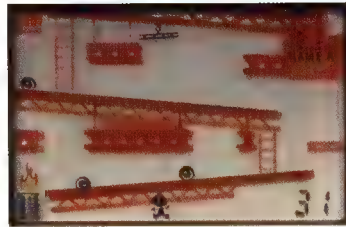
▲オレンジ色の本体カラーを持つ『ドンキーコング』。操作しやすい十字キーの存在はプレイヤーにも好評だった

十字キーが初めて搭載されたゲーム

本作はマルチスクリーンの第2弾であり、ゲーム&ウオッチ最大のヒット商品となったタイトルだ。内容は同名のアーケード版の25m面をゲーム&ウオッチ用にアレンジしたアクションゲームとなっている。

また、本作は後にファミコンなど任天堂ゲーム機のコントローラーでお馴染みとなった十字キーを初めて搭載した、日本ゲーム史に残るマイルストーン的な作品でもある。

プレイヤーは主人公の救助マンを操作して、鉄骨でできた作業現場をタルを避けながら登っていき、最上階で待ち受けるドンキーコングの真下に移動させる。そこで足場を

閉じた状態

全点灯状態

▲救助マンとタルが交互に描かれ、液晶でアクションゲームを表現するための工夫が見て取れる。

▲十字キーのおかげで操作しやすくなったことが実感できる。その遊びやすさは当時の子供をトリコにした。

支えているフックを全て外し、ドンキーコングを落下させるのだ。

ドンキーコングが投げてくるタルはジャンプで飛び越えることが可能。最下段だと1点、2段目では2点得ることができる。

クレーンを作動させてフックを外す

上画面に辿り着いたら左側にあるクレーンを動かすスイッチを入れ、動き出したクレーンが一番左側に来た時にジャンプボタンで飛びつけばフックを外すことができる。スイッチを作動させてフックを外すまでの時間によってスコアが5～20点の間で加算される。すべてのフックを外し、ドンキーコングを落下させると捕らわれていたレディを救出したことになり、さらに20点が加算される。

スコアが300点に到達すると救助マンがゲーム開始時の3人に戻る。また300点到達時にノーミスであればチャンスタイムに突入し、次にミスするまで得点が全て2倍になる。

本作はアーケード版の雰囲気を漂わせながら、携帯ゲーム用に秀逸なアレンジが加えられた傑作だ。十字キーを初めて搭載したという功績もあり、長く歴史に残る作品といえるだろう。

仕様

型番	DK-52
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時･分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子･液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

実物大

▲白と赤を使用した『ミッキー&ドナルド』の本体カラー。ワイドスクリーン版『ミッキーマウス』との共通点を感じさせるカラーリングだ。

ミッキーとドナルドの消化活動

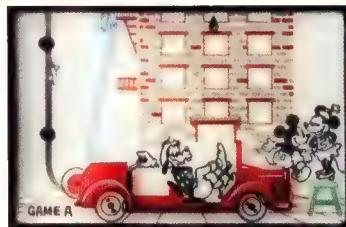
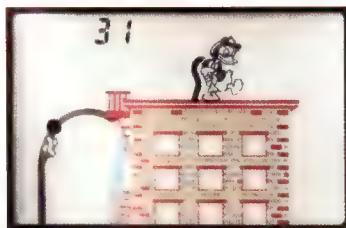
マルチスクリーン第3弾として発売された本作は、『ミッキーマウス』（P.40）以来となるディズニーキャラクターを起用した商品だ。また、ドナルドがゲーム&ウオッチに登場した初の作品でもある。

ゲーム内容は、火災が起きたビルを消火するため、ミッキーが下でホースを支え、ドナルドが屋上から放水していくというもの。

プレイヤーは画面左側にある上下キーでミッキーを動かし、画面右側の左右キーでドナルドを操作する。ゲームを開始するとグーフィーがポンプで水を送り始める。ミッキーはグーフィーが怠けないよう注意しながらホースに開いた2

閉じた状態

全点灯状態

▲全点灯状態で、主役、脇役含めてディズニーの魅力的な4キャラを全て確認することができる

▲燃え盛る炎を消し切ることができるとミニーマウスが現れ祝福してくれる。

カ所の穴を押さえなくてはならない。ホースから水が漏れてもミスにはならないが、水が屋上のドナルドまで届かないと火はすぐに燃え広がる。火がドナルドまで届いてしまうと1ミスになる。本作でミスとなる条件はこれのみとなっており、全体的な難易度は低めに押さえられている。

ご褒美はミニーからのキス

得点パターンは次の2つだ。①ドナルドが火を1カ所消すたびに1点。②ビルにある炎をすべて封じ込めたら15点。ちなみに②の場合は、ミニーからキスしてもらえるおまけ付きである。ちなみに最高得点は999点で、得点が300点に達すると、それまでに蓄積したミスがすべて帳消しにされる。逆にこのタイミングでミスマークがない場合はチャンスタイムに突入、次に水漏れを起こすまで2倍の得点を稼ぐことができる。

本作は他のキャラクター版権を使用したタイトルと同じく、復刻版のリリースを望めない作品だ。それゆえ現物でなければ遊ぶことができないが、当時大量に作られたために市場の出回り数は多いので、比較的容易に美品を入手することが可能だろう。

仕様

型番	DM-53
時計精度	平均日差 ±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

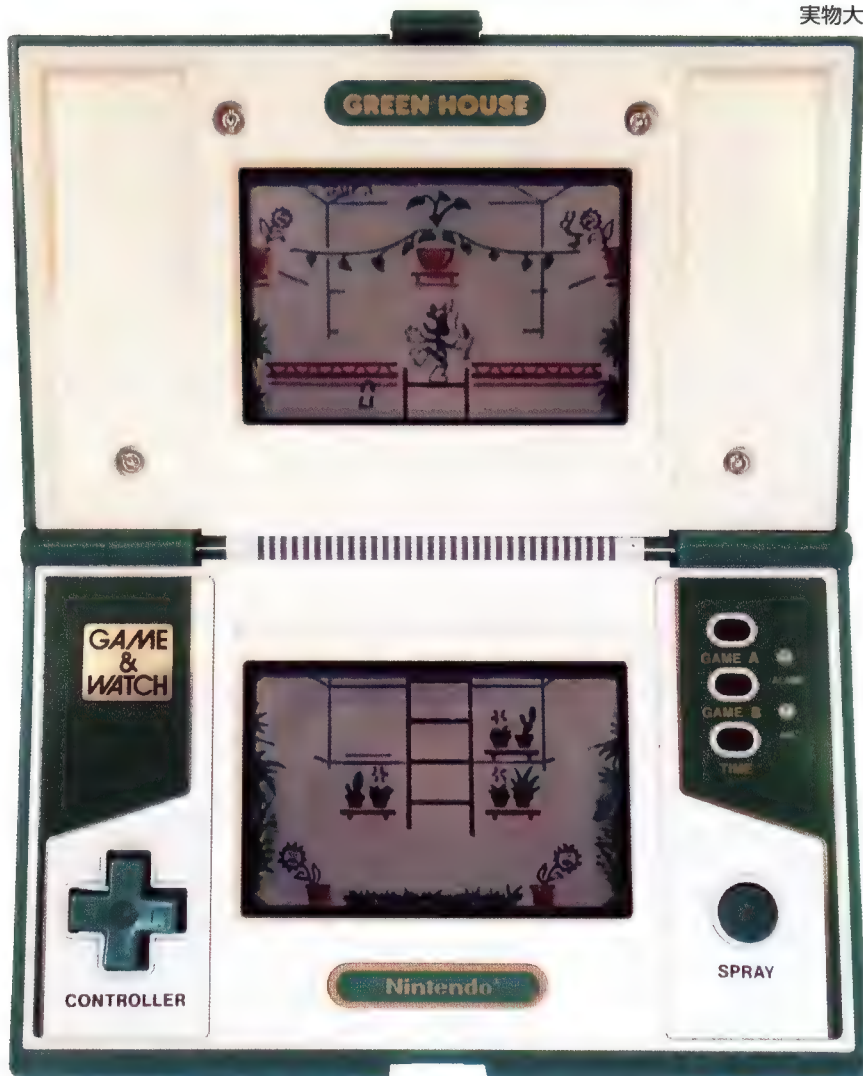
PLAYING MANUAL

GAME & WATCH グリーンハウス GREEN HOUSE

発売日：1982年12月6日　価格：6,000円

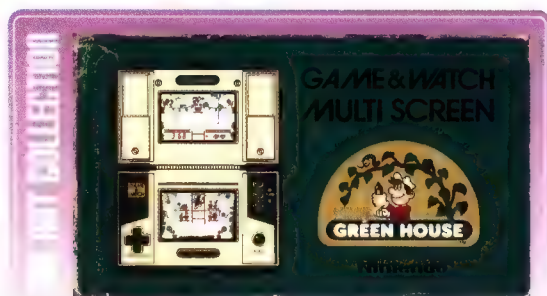
使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

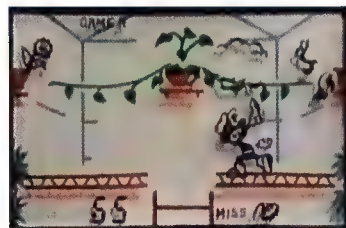
▲タイトル通り、緑を取り入れた本体カラーになっている『グリーンハウス』。十字キーとボタン1個という『ドンキーコング』と同じ仕様だ。

『ドンキーコング3』と類似点？

マルチスクリーン第4弾としてリリースされた本作は、植木鉢の花を狙うシャクトリムシやクモを、主人公のスプレーを持った男の人（説明書にもこのままの名前で書かれている）を操って退治する、シューティング要素のついたアクションゲームだ。ショット系武器を使って敵を倒す、これまでのゲーム&ウオッチには見られなかった新しいタイプの作品である。

また本作はアーケードとファミコンでリリースされた『ドンキーコング3』と似ていることでも知られており、特にスプレーを使って敵を撃つというギミックについてはほぼ共通といっていいくらいだ。

閉じた状態

全点灯状態

▲スプレーが5パターンで表示されていることがわかる全点灯状態。これらを用いて連射を表現している。

▲シャクトリムシにクモにとプレイヤーは害虫退治に上へ下への大忙し。油断する暇がまったくないゲームだ。

▲穏やかな世界観のわりに、素早い判断を要求される。ゲーム&ウオッチシリーズの中でも特に操作が忙しい作品だ。

内容は前述した通りだが、穏やかそうなタイトルとは裏腹に、ゲームはパニック感を伴った熱い展開となっている。漫然とスプレーを吹くだけで進められるような単純なものではないのだ。

厄介なクモにご用心!?

画面上段のシャクトリムシはどこからでも倒すことができるが、下段のクモはそうもいかない。花の一番近くまで引き寄せないと退治できず、引き寄せずにスプレーを吹いても1歩後退するだけなのだ。虫が花に触れるとミスになるため、クモが出現した際は他の敵の位置も見て、一旦後退させるか退治できる位置まで待つかの判断が要求される。

クモとシャクトリ虫では得点の入り方が違い、クモの場合は倒せば3点、後退させると1点が入る。シャクトリ虫の場合花に一番近い場所で倒せば3点、次に近い場所だと2点、その他は1点が入る。ちなみに最高得点は999点、ミスマークは枯れた花で表現され、3ミスでゲームオーバー。得点が300点に達するとそれまでのミスマークが帳消しになる。ミスがなければチャンスタイムに突入し、その間は得点が2倍になる。

評価は高いが入手は困難

本作は現在でこそ名作とされる作品だが、当時はあまり出回らなかったようで、現物はかなりの高額で取引されている。クラブニンテンドー特典のニンテンドーDS用ソフト『ゲーム&ウオッチ コレクション』に復刻版が収録されているので、そちらなら比較的容易に遊ぶことができるだろう。

仕様

型番	GH-54
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH MULTI SCREEN
GREEN HOUSE
(GH-54)
グリーンハウス
取扱説明書
保証書付
任天堂株式会社

2. 各部の名称と働き

1 操作 … ボタン)
押すとスプレーを持った人がはしごを登ります。
押すとスプレーを持った人が右へ移動します。
押すとスプレーを持った人がはしごを下ります。
押すとスプレーを持った人が左へ移動します。
2 操作スイッチ2(スプレーボタン) 押すとスプレーを持った人がスプレ を噴霧します。
3 GAME Aキー キーを押して離すとゲームAがスタ トします。キーを押した状態では今までの最高得点がデジタル表示部に表示されます。
4 GAME Bキー キーを押して離すとゲ ムBがスタートします。キ を押した状態では今までの最高得点がデジタル表示部に表示されます。
5 TIMEキー 時刻表示キーで押すと時刻を表示します。時刻表示キーで押している間はアラ ム時刻が表示され離すと現在時刻表示になります。
6 ACLスイッチ 時刻を合せる時 細い棒の先で軽く押えます。
7 ALARMスイッチ アラ ム時刻の変更およびアラームのセ トや解除の時細い棒の先で軽く押えます。

GAME & WATCH

ドンキーコングII
DONKEY KONG II

発売日：1983年3月7日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲茶色と白の本体カラーの『ドンキーコングII』。十字キーとボタン1個と、『ドンキーコング』と同様の操作系を使ってジュニアを操作する

『ドンキーコングJR.』をアレンジ!

マルチスクリーン第5弾は『ドンキーコング』の続編として制作された『ドンキーコングII』。ゲームとしてはアーケードとファミコンでリリースされた『ドンキーコングJR.』の3面と4面をゲーム&ウオッチ向けにアレンジしたものになっている。その関係で主人公も『ドンキーコングJR.』の主人公であるジュニアになっており、マリオは捕まえたドンキーコングを監視する役目に回っている。

2つの鍵に触れるのを忘れるな

ゲームの目的はドンキーコングを救出することだ。プレイヤーは画面左下に

閉じた状態

全点灯状態

▲全体点灯で確認したいのは各敵のポジション。どういう位置取りで移動していくのかを把握しておこう

▲GAME Aでは鎖を外すと鳥とスナップジョーが消えて下に戻りやすくなっているが、GAME Bでは消えない。

いるジュニアを十字キーで操作し、ドンキーコングを拘束する4つの錠前をはずさなくてはならない。

まずスタート地点のすぐ上にある鍵をAボタンでジャンプして放り投げ、次に上画面に送られた鍵に再び投げる。最後にいずれかの錠前の近くへ移動した鍵を錠前に差し込むと鎖を1つ外せる。お邪魔キャラとして現れるスナップジョーとスパークを避けつつ、これを繰り返すのがゲームの基本的な流れだ。

スナップジョーとスパークはジャンプで避けられるが、頭上の道にいるスパークに当たってミスになる場合がある。特に下画面にいる時は注意が必要だ。

鎖を外したら再びスタート地点に戻る

『ドンキーコングII』の特徴として、鎖を外したら再びスタート地点まで戻らなくてはならないという点がある。無事スタート地点に戻って鍵を上画面に送ると5点が加算される。ちなみにスタート直後に鍵を送った時はスコアが加算されない。

4周して4つの鎖を外し、ドンキーコングを救出に成功すると1周クリアとなり、ボーナス得点が入る。ドンキーコング救出を目指して頑張ろう!

仕様

型番	JR-55
時計精度	平均日差 ±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH

マリオブラザーズ

MARIO BROS.

発売日：1983年3月14日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個

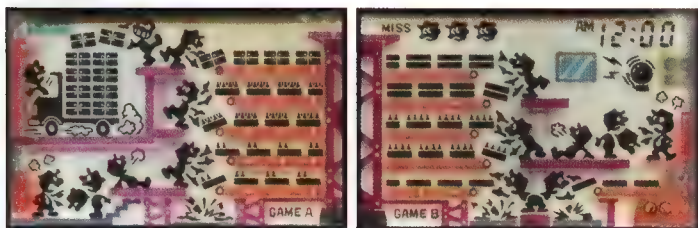
実物大

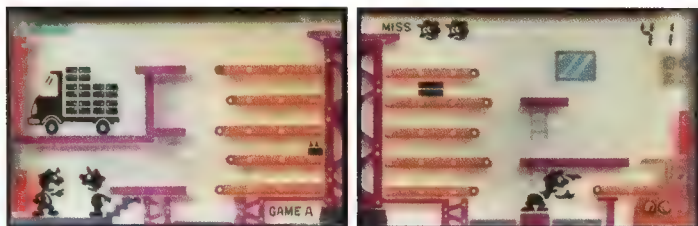
瓶詰め工場で働くマリオとルイージ

マルチスクリーン第6弾である本作は、初の横2画面仕様という目新しい形態で発売された。

アーケードやファミコンで同名のゲームがリリースされているが、それらとは内容が異なり、瓶詰工場を舞台にしたオリジナルの内容になっている。リリースはこちらが先なので、元祖『マリオブラザーズ』とは本作といえる。ちなみにルイージが登場したのも本作が初めてである。

▲あずき色と白を使った本体カラーの『マリオブラザーズ』。ボタンはなく、画面の左右それぞれに上下移動キーが付いているのが特徴だ。2人を叱る上司の存在や、トラックの運転手など、細かい演出が光る1作である

閉じた状態

全点灯状態

◀各キャラの個性豊かな表情を見ているだけでも楽しい全点灯状態。

◀GAME Aで流れてくる荷物は少なく、ベルトコンベアーの流れも緩やか。

工場での作業は、右画面の右下から表れる箱をマリオに受け取らせ、ベルトコンベアーへ乗せるところから始まる。上下キーを操作して兄弟をベルトコンベアーの前で待機させ、流れてきた箱を上に載せ替える。左右の画面の間を箱を通過させるごとに中身の瓶の数が増えていく。4段目で蓋が付き、5段目でラッピングされるので、最後に箱をトラックへと載せれば積み荷は完成だ。その後も新たに流れてくる箱で同様に積荷を作っていくことになる。

トラックに8個荷物を積むと1周クリア

荷物を受け取ってベルトコンベアーに乗せるたびにスコアが1点加算され、最後にトラックに積んだ時にも1点が加算される。トラックには8個の荷物を積むことができ、6個積んだ時点で運転手が現れてトラックのエンジンをかけ、8個積み終えるとトラックが出発して1周クリアとなる。1周クリアの時点でボーナス得点も入り、一休みするマリオとルイージの姿が表示される。しかしすぐに上司が現れて2人を叱責し、すぐに2周目が開始される。

2人それぞれにミスパターンがある

荷物を床に落とすとミスになり、上司が叱責しにやってくる。マリオとルイージそれぞれに平謝りするアクションが用意されており、左画面側でミスするとルイージが、右画面側でミスするとマリオが叱られる演出が表示される。

スコアが300点に到達するとミスが帳消しになり、それまでノーミスの場合は、次にミスするまでスコアが倍になるチャンスタイムへと突入する。

『グリーンハウス』並に操作が忙しいゲームだが、マリオとルイージをそれぞれ別の人が操作する2人協力プレイをすると、ゲームの難易度が格段に下がる。ぜひ試してみてほしい。

仕様

型番	MW-56
時計精度	平均日差 ±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	88(W)×96(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

実物大

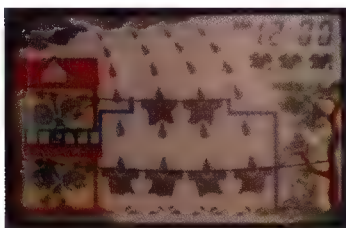
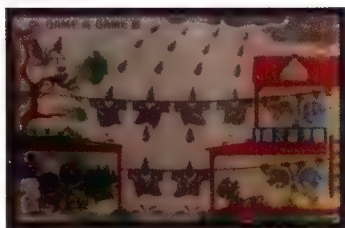
雨に濡れないよう洗濯物を移動

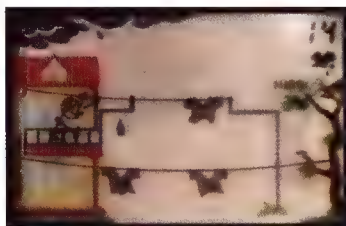
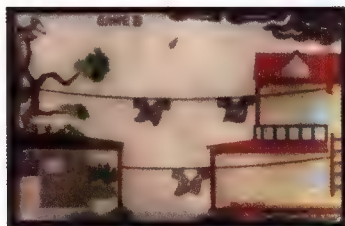
マルチスクリーン第7弾として発売された『レインシャワー』は、海外のみでリリースされたタイトルだ。そのため日本国内ではレアな1作となっている。

本作は雨粒から洗濯物を守るのを目的としたゲームで、プレイヤーは画面中央の家にいる少年を操作して物干しロープを押し引きし、洗濯物を濡らさないよう動かしていくことになる。

画面左側の十字キーで少年を4方向

▲雨をイメージさせる青の本体カラーを持つ『レインシャワー』の本体。十字キーとボタン1個という、オーソドックスな仕様だ。本体を閉じた時の上側にはカラスと少年の可愛いイラストが描かれている

閉じた状態

全点灯状態

◀全点灯状態では雨粒の軌道パターンを確認しておきたい。

◀カラスが登場するGAME Bの修羅場はぜひ味わってほしい。

に移動させ、各場所でボタンを押すことによってロープを押したり引っ張ったりすることができる。ロープの状態は引いた状態か押した状態かの2パターンに制限されており、引っ張り続けることや押し続けることはできない。

雨粒が洗濯物を通過すると得点

雨粒が上段の洗濯物の間を通過するとスコアに1点が加算され、下段も通過して地面に落ちると、ここでも1点が加算される。基本的には1つの雨粒で2点が入る仕様だが、雨粒によっては上段の洗濯物を通過した後、家の屋根に落ちて消えるものもあるため、1点しか得られない場合もある。

スコアが100点に到達すると雨が上がって青空になり、少年が休憩できると同時にボーナス点が10点加算される。以降も200点、300点と100点ごとにラウンドクリア扱いの休憩タイムが訪れる演出が挿入される。

GAME Bではカラスが妨害する

上下2段、左右2か所の計4か所の状況を同時に把握する必要があり、高次点域になると先読みをしながらロープの位置を調整する必要が出てくる。

雨粒が洗濯物にかかってしまうとミスになり、主人公が洗濯物をバタバタさせる演出が表示される。3回ミスするとゲームオーバーだが、300点でミスが帳消しになり、更に300点までノーミスだった場合にはチャンスタイムに突入してスコアが倍になる。

GAME Bではカラスが現れて洗濯物を勝手に移動させてしまうため、難易度が格段に高くなっている。

ゲーム&ウオッチの中でもパニック感と忙しさは際立っており、そこに先読みの面白さが加えられた作品だ。海外のみのリリースだったことが本当に惜しいゲームのひとつといえる。

仕様

型番	LP-57
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	88(W)×96(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

GAME & WATCH

ライフボート

LIFEBOAT

発売日：1983年10月25日　日本未発売

使用電池
LR44またはSR44 2個

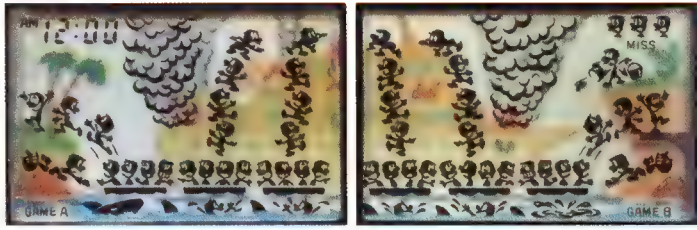
実物大

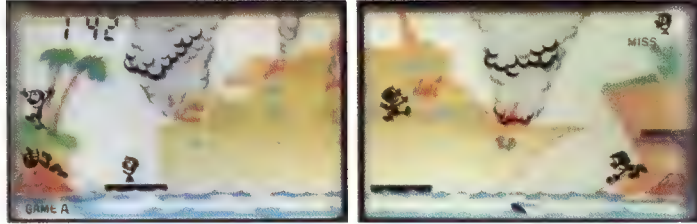
▲オレンジ色の本体カラーの『ライフボート』。マルチスクリーンお馴染みの十字キーは無く、ボタン2個によるシンプルな操作系となっている。本体正面には必死にボートを引っ張る青年のイラストが描かれている

豪華客船から乗客を救出しよう!

マルチスクリーン第8弾である『ライフボート』は、前作『レインシャワー』同様に海外のみでリリースされた。画面の8割を埋め尽くす巨大な豪華客船と、そこから出ている火や煙の演出がダイナミックなタイトルだ。

舞台は海上で火災が起きた豪華客船とその周辺の海上、そして非難させる島である。船から飛び降りてくる乗客をボートで救出し、近くの島へと上陸さ

閉じた状態

全点灯状態

◀全点灯状態で、船から飛び降りてくる乗客の軌道を確認しよう。

◀GAME Bでは両画面を1隻のボートで対応するため、忙しい

せることが目的。乗客は遠慮なく船から飛び降りてくるため､これをボートでキャッチしていくのだが、このあたりはワイドスクリーン版『パラシュート』のプレイ感覚に似ている。

ボートに乗せられる乗客は4人まで

プレイヤーは画面両側に付いている2個のボタンでボートを左右に操作し、船から飛び降りてくる乗客をキャッチしていく。船1隻につき、乗客を4人まで乗せることができるのだが、ボートに乗せた乗客は画面両端にある島へと降ろしていかなければならない。乗客を島に降ろしている最中も進行が止まることはなく、ほかの乗客がどんどん船から飛び降りてきてしまうため、4人を一気に島に降ろす余裕はほぼ皆無であり、救出しながらもこまめに島に降ろしていく必要がある。

乗客を海に落としてしまうとミスになり、乗客が鮫に追いかけられる演出が表示される。これも『パラシュート』と共通している部分である。

船はGAME Aでは2隻、Bでは1隻

GAME Aでは左右の画面それぞれにボートがあり、2隻のボートを使って乗客を救出していく。2隻のボートは操作が連動しており、1回のボタン操作で同時に同じ方向へと移動する。左右の画面は独立しており、ボートが画面を跨いで移動することはできない。

GAME Bでは船が1隻になり、両画面を移動しながら乗客を救出していく。各画面で3コマ、全体では6コマの行動範囲があるため、端から端への移動が大変になってくる。

各画面を独立して追っていくGAME Aと、画面全体を1つの画面として見ながらプレイしていくGAME B。両モードはまったく異なるプレイが求められるが、どちらが難しいと思うかはプレイヤー次第ではないだろうか。

仕様

型番	TC-58
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時･分(12時間表示)､アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI､水晶振動子･液晶表示素子
消費電力	0.0002W

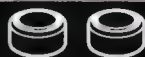
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月､SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	88(W)×96(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

GAME & WATCH ピンボール PINBALL

発売日：1983年12月5日　価格：6,000円

使用電池 LR44またはSR44 2個

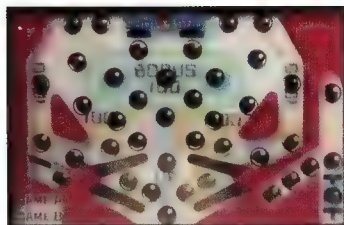
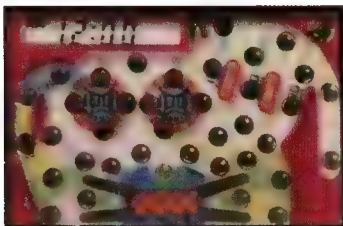
実物大

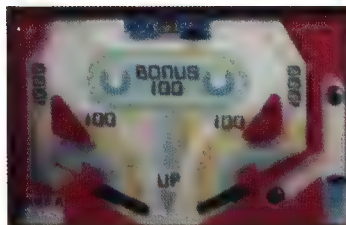
▲黒の本体カラーに赤と白のラインが入った、大人の雰囲気を感じさせる『ピンボール』の本体。画面のカラフルさもピカイチだ。

得点表示は6桁まで存在する!

マルチスクリーン第9弾として発売された本作は、『マリオブラザーズ』以来久々に日本国内にリリースされたタイトルである。縦長の画面を生かし、ゲームセンターなどに置かれていたピンボールゲームを任天堂がオリジナルデザインに仕上げ、ゲーム&ウオッチで再現している。

上下の画面それぞれにフリッパーが付いており、プレイヤーは画面両側についている2個のボタンを押してフリッパーを動かすことができる。一般的なピンボールゲームと同様に、ボールを跳ね返していきながらスコアを重ねていくのがゲームの目的だ。

本作の特徴はスコアの

閉じた状態

全点灯状態

▲全点灯状態では両画面ともボールの軌道を確認しておき、ミスをしない対策をしておきたい

▲GAME Aでは最初から3個のボールが扱えるが、GAME Bでは1個しか扱えない。

入り方がそれまでのゲーム&ウオッチと違い、100、500点、1000点など、高得点が次々と得られる部分にある。ハイスコア表示も999900点と、ゲーム&ウオッチで最も多い桁で表示される。

ボールは最大3個まで同時に扱える

ゲームが始まると下画面右側のスタート地点にボールが置かれ、プレイヤーは右ボタンを押すことでスタートレバーを動かすことができる。ボールを上画面に送ったら、あとはひたすらボールを下に落とさないようにフリッパーで跳ね返し続け、バンパーに当てたり、バッファを通過させたりしてスコアを上げていく。

GAME Aでは最初からボールが3個画面上に出現し、3個同時に扱うことができるため、スコアの上昇スピードも早い。GAME Bではスタート直後はボール1個だけで、スコアが1万点、3万点と1万の桁が奇数に到達するごとにボールが1個ずつ増える仕様になっており、最高で3個まで同時に扱うことができる。

ピアノブラックと金文字でシックにまとめたデザインで大人向けを狙った、キャラクターの登場しない珍しいゲーム&ウオッチタイトルでもある。

仕様

型番	PB-59
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH

ブラックジャック
BLACK JACK

発売日：1985年2月15日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個
実物大

▲『ピンボール』よりも、更に大人な雰囲気を漂わせる『ブラックジャック』本体。液晶のデザインも大人向けのグラフィックが描かれている

ダブルダウンも可能な本格派

マルチスクリーン第10弾である本作は、前頁で紹介した『ピンボール』と同じように、本体のデザインから内容に至るまで、完全に大人向けとして振り切った1作だ。

2種類のゲームが収録されており、GAME Aではトランプを使ったブラックジャック、GAME Bでは同じくトランプを流用した数字合わせゲームを遊ぶことができる。従来のシリーズではそれぞれ難易度の違うゲームが遊べることが多かったが、本作のように別のゲームが遊べるのは珍しく、プレイヤーにとっても嬉しい点だ。

GAME Aのブラックジャックは、手持ち500点

閉じた状態

▲GAME Aはオーソドックスなブラックジャック。ダブルダウンも可能な本格派

▲GAME Bはいわゆるスロットマシーン。写真は最高額の役、「34567」を当てた瞬間

を与えられ、1〜109の間で掛け金を決定し、カードを引いていくものだ。勝負に勝つと掛け金の倍の賞金が手に入り、負けると掛け金を失ってしまう。カードを2枚引いた時点でダブルダウンボタンを押すことで掛け金を更に倍にすることも可能だ。

5枚のカードを使う絵合わせゲーム

GAME Bの数字合わせゲームは、スロットマシーンのアレンジといえる内容で、こちらも最初は持ち点500点で始まる。使用される数字は3〜7の5種のみで、5桁の数字を全て同じ数字に揃えるか、数字を連番にすると賞金を得ることができる。連番は「34567」と「76543」のどちらでも役扱いになっている。ゾロ目で最も高得点なのが「77777」で、250点が得られる。最も高いのは連番の「34567」で300点となっている。数字を揃えられずにゲームを終えるとマイナス25点となる。

本作の特徴はスコアがドル表記になっており、それまでのゲーム&ウオッチのスコアと違って増減していくことにある。当時としては数少ない、手軽にギャンブル気分を味わえるゲームだ。

仕様

型番	BJ-60
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子、液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃〜40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

スキッシュ
SQUISH

発売日：1986年4月　日本未発売

使用電池　LR44またはSR44 2個

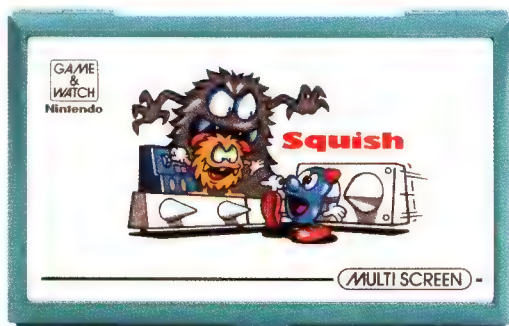
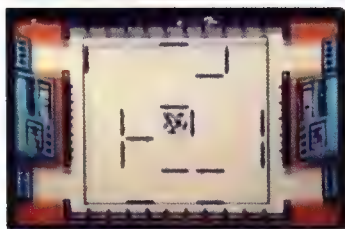
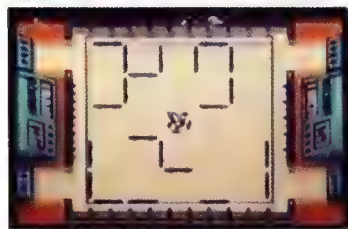
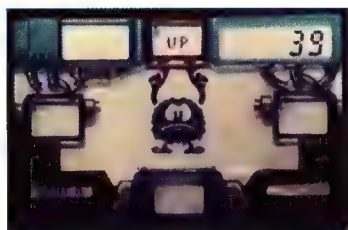
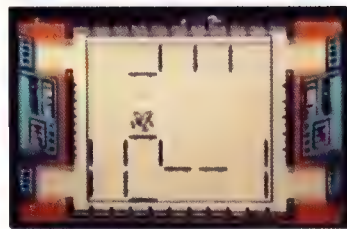
実物大

▲スカイブルーの爽やかな本体カラーを持つ「スキッシュ」。人間系のキャラが登場しない、ファンタジー要素の強いゲームだ

迷路の中を逃げまわるGAME A

マルチスクリーン第11弾である『スキッシュ』は、海外でのみリリースされたタイトルだ。

操作は画面左側に上下移動キー、画面右側に左右移動キーが付いた独特なものとなっている。十字キー1個のほうが慣れている方も多いと思うので、本作の分割した操作系にとまどった方も多いことだろう。

GAME Aでは主人公のジギーを操作し、グランピーが操作する迷路の中をひたすら逃げ回ることがゲームの目的となる。迷路の壁が1マス動くたびにスコアに1点が加算され、スコアが上昇するに従って壁の移動が速くなる。

閉じた状態

▲迷路の動きを把握するため、上画面にいるグランピーの動きには気を配ったほうがいいだろう

▲コミカルなキャラクターだけでなく、デフォルメされたメガが描かれたポップな雰囲気も本作の魅力。

▲ミスマークには壁に挟まれて細くなった(?)ジギーが使われている

プレイヤーが操作する画面は下画面のみとなっており、上画面ではグランピーが時折手の方向を変化させて、迷路が移動する方向を変えてくる。

任天堂はファミリーコンピュータ向けに本作と似たルールの『デビルワールド』というゲームを発売しているので、これをプレイしたことがある人ならすぐにルールが理解できることだろう。

GAME Bではメイズバグを倒せ!

GAME Aのルールはシンプルだが、GAME Bではアクションを共通した別ゲームと化す。動く迷路の中を移動するのは同じだが、新たに迷路の4隅に現れた4匹のメイズバグを倒すことが目的となる。メイズバグを倒しても一定時間で復活してしまうため、プレイヤーは素早く4匹のメイズバグを画面内から消し去らなければならない。高得点域に入るとメイズバグが復活する時間も早くなるため、クリアが困難になってくる。

また、GAME Bでは時間制限も存在し、プレイ中の上画面右上には常に残り時間が表示されている。

クリア時に残り時間もスコアに加算される

メイズバグを4匹とも倒すとステージクリア扱いとなり、スコアに10点と残りタイムがそのまま得点となって加算される。動く壁と棘でできた外壁の間に挟まれて潰されてしまうとミスとなり、3回ミスでゲームオーバーとなるのは両モード共通している。ちなみにタイトルの"スキッシュ(squish)"には、潰すという意味があり、ゲーム内でジギーが壁に潰されるとミスになることに由来している。

仕様

型番	MG-61
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LS、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

GAME&WATCH™
MULTI SCREEN
Squish
(MG-61)
INSTRUCTION
Nintendo®
©1986 Nintendo

NAME OF EACH PART
NUMBER OF MISSES
ALARM BELL
TIME/SCORE
GRUMPY
GAME A
ALARM
GAME B
ACL
TIME
MAZE BUG
ZIGGY
BUTTON (1) (UP – DOWN)
BUTTON (2) (LEFT – RIGHT)
1

(Control Button)
1) BUTTON 1
Press the top part and ZIGGY moves up
Press the bottom part and ZIGGY moves down
2) BUTTON 2
Press left side and ZIGGY moves left
Press right side and ZIGGY moves right
Also used to zap out MAZE BUGs in Game B
(POINTS)
• In Game A, at approximately every 1 second, 1 point is added
• In Game B, whenever a phase is cleared, 10 points and Time Left are added. The faster a phase is cleared, the higher the points
• In case of Timer, when the first phase is cleared, 20 points are earned and for each phase cleared thereafter, it will increase by 2 points up to maximum increase of 50 points
• Maximum display score is 999 points
6

GAME & WATCH

ボムスイーパー
BOMB SWEEPER

発売日：1987年6月　日本未発売

使用電池
LR44またはSR44 2個

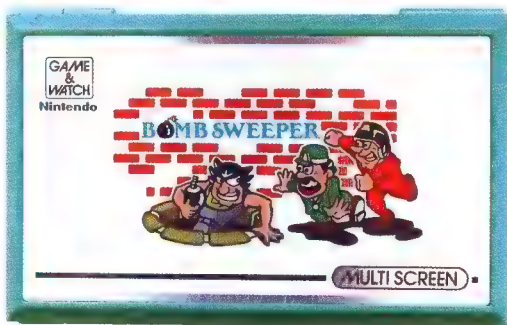
実物大

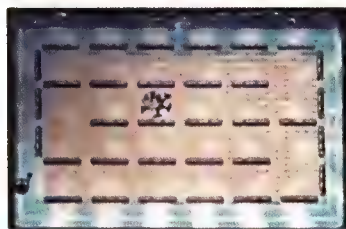
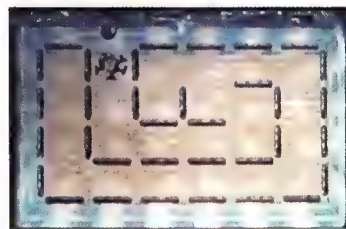
▲エメラルドグリーンの本体カラーの「ボムスイーパー」。上画面はデモシーン専用の画面となっている

地下に投げ込まれた爆弾を回収

マルチスクリーン第12弾『ボムスイーパー』は、前作『スキッシュ』に続き、海外のみのリリースとなったタイトルである。

本作の内容は、町中の地下に爆弾を仕掛けてまわるダイナマイト・ジャックによって仕掛けられた爆弾を、ポリスマンの依頼を受けたジョン・ソルバーが撤去していくというもの。

操作は画面左側に配置された十字キーのみを使用する。前作『スキッシュ』の上下と左右の独立キーが不評だったことに起因する措置だが、右部分が空白になっているのは、数あるゲーム&ウオッチタイトルの中でも本作のみとなっている。

閉じた状態

▲ダイナマイト・ジャックが出現する最初のシーン。爆弾が地下に仕掛けられたらゲーム開始だ。

▲いつも道がつながっているわけではない。その場合は壁を動かすことで道をつなげることができる。

▲固定の迷路でタイムを極めるか、ランダムの迷路で己の判断力を試すか。プレイするだけで頭が鍛えられるかも?

パズル要素の高いゲーム性が光る

ゲームをスタートさせると上画面に現れたダイナマイト・ジャックが爆弾を地下に投げ入れるデモシーンから始まる。ダイナマイト・ジャックが消えるとポリスマンとジョン・ソルバーが現れ、ジョン・ソルバーが地下へと潜入してゲームの舞台は下画面へと移行する。

下画面では横6マス、縦4マスでできた迷路の中を移動し、制限時間内に爆弾まで辿り着かなければならない。迷路はあちこちに行き止まりが存在するが、プレイヤーは壁を押して通路を作ることができる。移動先に壁があると動かせないため、迷路を制覇するには手詰まりにならないように考えて動く必要がある。本作はシンプルながらも高いパズル要素を持った作品なのだ。無事爆弾を回収すると面クリアとなり、残り時間がスコアに加算される。

1周の最後は強制スクロールの脱出面

10面をクリアすると強制左スクロール面が始まる。ここでは壁に挟まれないように迷路を移動し、最終的に迷路が止まった地点にある地上への出口へ辿り着くことで1周クリアとなる。各面でタイムオーバーになると爆弾が爆発してしまい、ミスとなる。3回ミスするとゲームオーバーだ。落ち着きつつ、迷路を先読みしながら出口を目指すのがコツだ。

GAME Aでは各面の迷路構成は固定となっており、毎回同じ迷路が登場するため攻略がしやすい。逆にGAME Bではプレイするたびに登場する迷路がランダムとなっている。

仕様

型番	BD-62
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

PLAYING MANUAL

発売日：1988年1月　日本未発売

実物大

▲濃い赤の「セイフバスター」の本体カラー。本体上部に描かれた銀行員とギャングのコミカルなイラストがいい味を出している

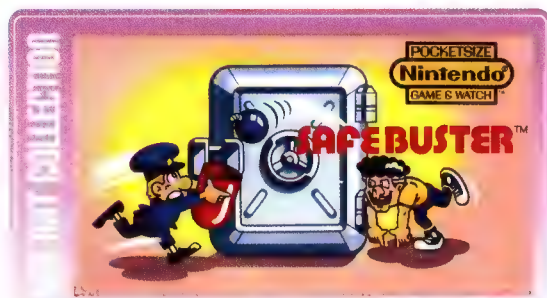
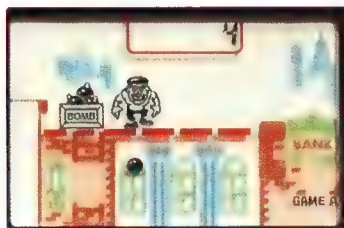
爆弾をキャッチして反撃せよ!

マルチスクリーン第13弾として登場した本作は、海外のみでリリースされたタイトルのひとつだ。

銀行を舞台にしたゲームで、金庫に向かってギャングが投げ入れてくる爆弾を受け止め、反撃して倒していく作品である。

画面上にいるギャングが銀行の屋上から爆弾を投げ入れてくるので、プレイヤーは警備員を左右に動かし、縦長の器で受け止めなければならない。

警備員の持っている器は爆弾3個でいっぱいになってしまうため、下画面の両端にある排出溝に爆弾を捨てていく必要がある。爆弾を1個受け止めるとスコアに1点が加算さ

閉じた状態

▲GAME Aではこのとおり排出溝に蓋がないため、ひたすら左側に爆弾を捨ててスムーズに反撃できる。

▲ギャングは3カ所から爆弾を投げ込んでくる。やっていることは恐ろしいが、その表情は実に楽しげだ。

▲銀行内で爆弾を爆発させてしまうと、金庫の壁が崩れてお宝が顔を出す。

れる。このシステムはP.56で紹介した『オイルパニック』に通じるものがあるが、爆弾を捨てた時にスコアが加算されない、爆弾を捨てる時は1個ずつ滑り落ちていくといった違いがある。

たいまつに火を付けて上昇させよう

爆弾を左側の排出溝に複数個流し込むと、火のついたたいまつが発生する。基本的にたいまつはゆるやかに落ちてくるが、着地前に素早く爆弾を流し込むことで落下を防ぎ、爆風でさらに上へと押し上げることができる。たいまつを最上段まで到達させると屋上にある爆弾に引火し、近くにいるギャングを倒すことができる。この時スコアに20点が加算される。ちなみにたいまつが発生するのは左側の排出溝のみで、右側の排出溝に爆弾を流し込んでも何も起こらない。

爆弾を器で受け損なうと、爆発によって壊れた金庫からギャングがお金を奪って逃げていく演出が表示されて1ミスとなる。ミスマークが2つ並んだ状態でミスするとゲームオーバーだ。200点でミスは帳消しになるが、ノーミスでもチャンスタイムは発生しない。

GAME Bは排出溝の入り口に蓋が出現

GAME Bでは左側の排出溝にふたが現れ、ランダムで開閉するようになる。閉じている時は爆弾を流し込むことができないため、その時は右側の排出溝に流し込むしかない。そのため、GAME Bではギャングを倒す難易度が高くなっている。

ただ落ちてくる爆弾を受け止めるだけではなく、それを逆手に取って反撃が可能な本作。カタルシスを持たせたゲームデザインは実に見事といえるだろう。

仕様

型番	JB-63	電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)	使用温度	10℃～40℃
時計表示内容	時･分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能	外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子･液晶表示素子	重量	150g(電池含む)
消費電力	0.0002W		

PLAYING MANUAL

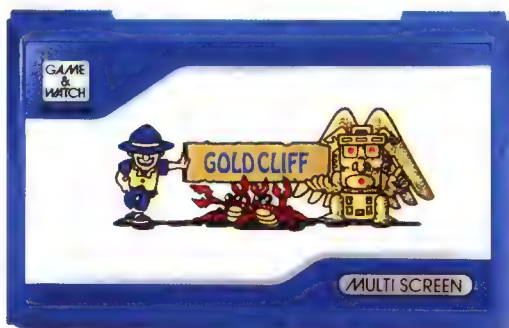
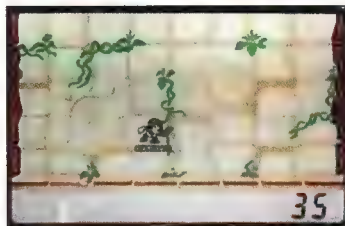
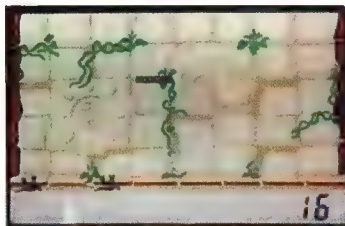
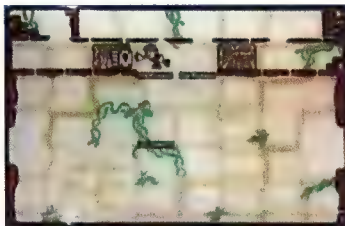
実物大

▲青の本体カラーの「ゴールドクリフ」。本体には考古学者やカニのイラストが描かれているが、日本でも受けそうなコミカルさを持っている

現れては消える床を移動しよう

マルチスクリーン第14弾の『ゴールドクリフ』。本作も海外のみでリリースされたタイトルだ。

遺跡探検を題材にした作品で、プレイヤーは考古学者の主人公を操作して古代都市の廃墟を探索することになる。現れては消える床を移動し、隠された宝物を手に入れるのがこのゲームの目的だ。

十字キーで左右に移動し、ボタンを押すとジャンプする。ボタンを長押しするとハイジャンプになり、2段分を跳ぶことも可能だ。ちなみにジャンプ中にも十字キーを使って左右に空中制御できるため、ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』に近い操作感

閉じた状態

▲浮遊する床は消えたり現れたりを繰り返している。落とされないように法則を知ることが攻略の鍵だ

▲ジャンプしたあとの空中制御はかなり自由自在。うまく使って出口まで駆け抜けろ!

▲上画面の左上にあるブロックに鍵穴があり、入手した鍵を差し込むと出口が開ける

覚でプレイできる。

途中で鍵を手に入れてから最上階へ

ゲームは下画面の一番下に考古学者が現れた状態で始まる。決まった順番で現れて消える床を見極め、ジャンプで次々に飛び移って上を目指していく。ボス面以外は上画面の右端に鍵が配置されており、これを手に入れると出口の扉を開けられるようになる。無事に出口へと辿り着くとステージクリアとなり、残り時間がスコアに加算されて次のステージへと移行する。

4の倍数の面ではボスが登場する

4の倍数の面に鍵はなく、代わりに上画面左端に置かれた剣でボスを倒さなければならない。剣を入手した状態で、ボスが真上にいる時に十字キーの上を押すことで攻撃することができ、一撃でボスを倒すことができる。以降も8面、12面と、4面ごとにボスが現れ、24面をクリアすると床の配置パターンは1面と同じになり、以降はループする。

表示される床と順番は面ごとに決まっており、それを記憶することが攻略の近道となる。しかし、周回が進むと床が表示されてから消えるまでの時間が短くなり、次の足場が現れる前にプレイヤーキャラクターが乗っている床が消えるということも起こりえる。ゲーム開始直後は次の床を見ながらジャンプするシンプルなアクションだが、周回重ねると暗記力も試されるようになっていく。

本作にはゲーム&ウオッチ初のコンティニュー機能が搭載されており、ゲームオーバーになっても先の面の攻略を続行することができる。これを活用すれば床の配置パターンを覚えきれなくても、なんとか先へ進むことができるだろう。

仕様

型番	MV-64
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

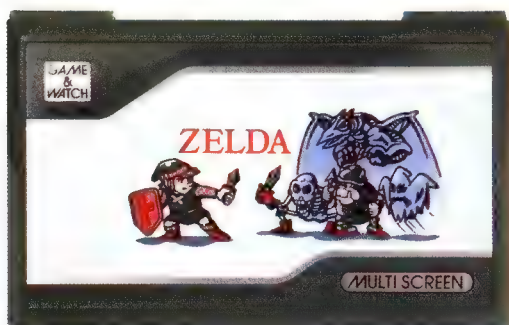
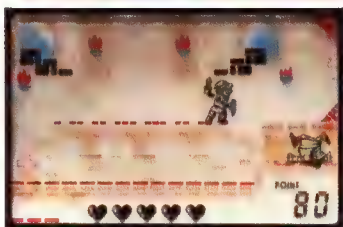
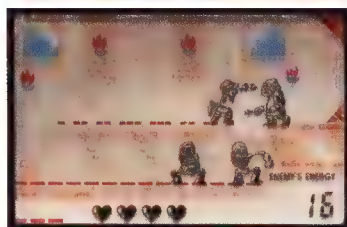
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

実物大

ゼルダ姫をさらったドラゴン討伐

マルチスクリーン最終作として登場した本作は、ファミコンでヒット作となった『ゼルダの伝説』のシリーズに連なる作品だ。ゲーム&ウオッチの小さな筐体内で『ゼルダ』の世界観を表現し、コアなゼルダシリーズファンからの注目も集めた。リリースは海外のみだが、国内でも海外ゲームショップなどで輸入販売されていた。

8匹のドラゴンによって支配された世界を舞台に、ドラゴンにさらわれたゼルダ姫を救うためにリンクが立ち上がるというストーリー。シリーズお馴染みの敵であるガノンは登場せず、ボスキャラクターはドラゴンが務めている。

▲リンクのイメージカラーでもある緑の本体カラーの『ゼルダ』。トライフォースが描かれたパッケージデザインも非常に凝っている

閉じた状態

▲剣と盾は常に逆の位置へ向けられている。敵から身を守るには、攻撃ばかりではなく盾も活用しなくてはならない。

▲目の前の敵にばかり気を取られていると、骸骨の突き上げ攻撃をくらってしまう。

▲ドラゴンを倒すとトライフォースが入手できる。すべて集めるまで、リンクの冒険は終わらない。

最初の目的はゴブリンを倒すこと

ゲームをスタートさせると下画面にリンクが登場する。1段下にいるスタルフォスの突き上げ攻撃を警戒しつつ、まずは右側にいるゴブリンの打倒を目指す。ゴブリンにはライフが存在するため、倒すには数回の攻撃が必要となる。後ろからゴーストが攻撃してきた場合はボタンを押しっ放しにすることで後方に盾を出すことができ、攻撃を無効化できる。

ゴブリンを倒すと階段が現れ、次のエリアへと進むことができる。クリア時には攻撃力が倍になるトマホーク、全体マップ、ライフが増えるハート、ライフ回復の薬などのアイテムが手に入る。これらの強化アイテムを集めていないと、先のエリアで苦戦することになる。

最上階ではドラゴンと対決!

マップの最上階に辿り着くと、上画面でドラゴンとの対決シーンになる。ドラゴンは炎を吐きつつ尻尾を振り回して攻撃してくるので、この2つを避けつつ剣で攻撃していく。無事ドラゴンを倒すと次のステージが開始する。

ドラゴンが全部で8匹存在するため、クリアするためには8周する必要がある。最後の8匹目のドラゴンを倒すと無事ゼルダ姫を救出することができ、ファンファーレが鳴ってエンディングの演出が表示される。

本作はゲーム&ウオッチのタイトルでありながら、攻防の駆け引きやマップの分岐、コンティニューなどファミコンのRPG並みに凝ったシステムを取り入れている意欲作だ。完成度も高いので、ゲーム&ウオッチのファンだけでなく『ゼルダの伝説』ファンには、是非プレイしてほしい1作である。

仕様

型番	ZL-65
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	116(W)×74.5(D)×23(H) mm(折りたたみ時)
重量	150g(電池含む)

解説 クラムシェルの先駆者はいかにして生まれたか

COMMENTARY OF GAME & WATCH #4

化粧用のコンパクトからヒントを得た折りたたみ式デザイン

ワイドスクリーンが発売されてから約1年、既にゲーム&ウオッチは小学生の間でブームとなり、新たな展開の模索に迫られていた。この旋風を追い風に、さらに二の矢を放つべく企画されたのがマルチスクリーンである。72セグメントという液晶画面での演出方法に限界を感じつつあった開発陣が出した答えは「液晶パネルを2枚使う」というもので、2画面にすることで合計144セグメントによるさらなる演出やゲーム性の強化、縦長のレイアウトを使った新しい遊び方に活路を見出したのである。

ワイドスクリーンは一見、携帯電話やノートパソコンを連想されるクラムシェル型ボディであるが、1982年当時はノートパソコンなどまだ存在していない時代。任天堂にとっても、共同開発の関係にあったシャープにとっても、折りたたみのできる電子機器というのはまったく未知の挑戦であった。

設計の参考にしたのは、化粧用のコンパクト。持ちやすいサイズや形状、角度など、様々な製品を手にしながら検討が繰り返された。その結果生まれたのがフレキシブルケーブルで繋がれた現在のデザインである。本体の厚みを感じさせないようにする面取りした角処理、不意にフタが開かないように設けられた爪、高級感を演出する研磨加工が施されたアルミ天板など、コンパクトの徹底研究から得たアイデアが多数投入された。また、それらに加え、液晶画面を見やすくするために、完全に180度開くのではなく12度のチルト角がつけられるといった、独自のアイデアも盛り込まれた。なお、現在のニンテンドー3DSなどで見られるような複数角度で止められるロック機構付きヒンジは搭載されていない。

マルチスクリーンの目玉タイトルとして企画されたのは、アーケードでの人気だった『ドンキーコング』。制約だらけの液晶画面を使って、可能な限りアーケードを再現することに挑戦した『ドンキーコング』は見事にヒット、歴代タイトル中最大の販売本数を記録したという。

これが契機となり、マルチスクリーンシリーズは次々とリリースされ、中には横方向に2画面繋げた『マリオブラザーズ』などユニークなアイデアの商品も登場。最終的には日本未発売を含めて15タイトルと、ゲーム&ウオッチ中最も息の長いシリーズとなった。

▲ゲーム内容もさることながら、ノートパソコンもない時代に折りたたみ式のゲーム機を開発した先見性に驚嘆。フレキシブルケーブルによるヒンジ処理もゲーム機では例のない試みだった。

他社キャラクター版権だけでない、自社キャラクターによる商品展開

『ドンキーコング』は任天堂が1981年に発売したアーケードゲームで、国内外を問わず大ヒットを記録。ファミコンはもちろんのこと、当時のゲーム機やパソコンにはノーライセンス品も含め大抵の機種に移植されており、自社製品であるゲーム&ウオッチにも移植されるのはいわば自然な流れであった。

そのヒットを受けてドンキーコングを使用したゲームが次々に登場し、『ドンキーコングII』（マルチスクリーン）、『ドンキーコングJR.』（カラースクリーン）、『ドンキーコングJR.』（パノラマスクリーン）、『ドンキーコングJR.』（ニューワイドスクリーン）、『ドンキーコング3』（マイクロVSシステム）、『ドンキーコングホッケー』（マイクロVSシステム）など、多岐にわたって展開され、ゲーム&ウオッチの市場を牽引するキラータイトルとなっていった。

一方、ドンキーコングに出演していた主人公・マリオも、『マリオブラザーズ』『スーパーマリオブラザーズ』などを経てこちらも人気キャラクターに。後期のゲーム&ウオッチを支えるまでに成長していった。余談だが、ゲーム内容こそまったくのオリジナルとなっているが、『マリオブラザーズ』の第1作はマルチスクリーン用（P.66）であった。

今でこそ自社IP（知的財産）を多数抱える任天堂だが、本格的に自社キャラクターを用いた展開を始めたのはマルチスクリーンからであり、後追いで電子ゲーム市場に参入した他社玩具メーカーに比べて任天堂が圧倒的優位を築いていたのはこの部分であった。

もちろん、ワイドスクリーンから続く、「ポパイ」や「スヌーピー」などの他社キャラクターを用いたゲームも大きな牽引力を持っていたのは事実だが、マルチスクリーン以降はそれ一辺倒だけではない、自社キャラクターも抱える任天堂独自のカラーを確立していったのである。

初めて十字キーを採用した『ドンキーコング』

マルチスクリーン版『ドンキーコング』でもうひとつ大きなトピックとして挙げられるのは、初の十字キーの採用である。考案者は故・横井軍平。

それまでは方向入力をするためのボタンとして、必要方向分にゴム製ボタンを配置していたが、親指を離すことなく4方向を確実に入力できる一体成型のプラスチックボタンは画期的であった。手元を見なくても親指で探るだけで中心がわかる円形のくぼみなど、現在の十字キーとほぼ同じものがこの当時にすでに完成しており、この操作性の良さも「ドンキーコング」をヒット作たらしめた要因のひとつではないかと思われる。

しかし「ドンキーコング」以降のゲーム&ウオッチで、方向入力はすべて十字キーに置き換わったかというとさにあらず、ニューワイドスクリーン版「ドンキーコングJR.」のように4つゴムボタンを採用したケースもあれば、縦方向だけ、横方向だけのように2方向に特化したボタンを採用したりと、しばらくの間、試行錯誤は続いていた。

なお、任天堂は十字キーを「方向性キー」という名称で実用新案権を取得、ファミコンのコントローラーにも採用されたことはあまりにも有名な話だ。十字キーは歴史を変えた入力デバイスとして、後にアメリカで技術・工学エミー賞を受賞、後の家庭用ゲーム機のコントローラーに大きな影響を与えたのは疑うべくもない事実である。

GAME & WATCH
COLOR SCREEN

DONKEY KONG JR. 090

MARIO'S CEMENT FACTORY 092

SNOOPY 094

POPEYE 096

GAME & WATCH ドンキーコングJR.
DONKEY KONG JR.

発売日：1983年4月28日　価格：7,800円

使用電池
単2乾電池 2個

実物大

◀外側に白が使われている「ドンキーコングJR.」の本体。[illegible]版のカセットの色と同じである。キャラ操作は十字キーではなく4方向レバーが搭載されている

仕様

型番	CJ-71
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時･分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子 液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	3年間遊べます。
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	132(W)×235(D)×182(H) mm
重量	780g(電池含む)

全点灯状態

▲全点灯状態で敵とジュニアの移動範囲を把握しておこう キャラクターの動きを知ると攻略を楽に進められる

▲1画面の中に様々なアクションやギミックが盛り込まれていて、楽しくプレイできる

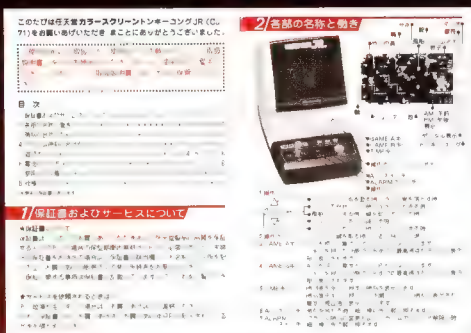
液晶をカラー表示させることができるカラースクリーン第1弾。内容はアーケード版『ドンキーコング JR.』をアレンジしたオリジナルのジャンプアクションゲームとなっている。

プレイヤーは主人公のジュニアを操作し、ジャングルのような舞台をジャンプや蔦に捕まって移動させていく。ステージ内のフルーツに触れると落下させて敵を倒すことができる。この仕様はアーケード版を再現したものだ。

途中に置かれている鍵を手に入れ、最後は下方向に移動するパラソルと上方向に移動する風船に乗り換えながら画面右側で囚われているドンキーコングを目指す。

ドンキーコングをつなぐ4本の鎖は、それぞれに付けられた錠前を開けることで外すことができる。ステージ上にある鍵で錠前をはずし、再びスタート地点に戻ってまた一連の流れを繰り返す。設置された4本の鎖すべてを外すとドンキーコングの救出に成功になり、喜ぶコングのアクションが表示された後、次の周が開始される。

敵に触れるとミスとなり、3回ミスでゲームオーバー。ちなみに鍵を錠前に差し損ねると下の川に落としてしまうので、改めて鍵を取りに行く必要がある。

効果音だけでなく、メロディのあるジングルも搭載されており、サウンドの進化も感じられるようになっている。

GAME & WATCH

マリオズ・セメントファクトリー
MARIO'S CEMENT FACTORY

発売日：1983年4月28日　価格：7,800円

使用電池
単2乾電池 2個

実物大

◀マリオのイメージカラーでもある赤の本体カラーによる「マリオズ・セメントファクトリー」。4方向レバーとボタンも赤なので、カラースクリーンの中でも最もシンプルにまとまったデザインになっている

仕様

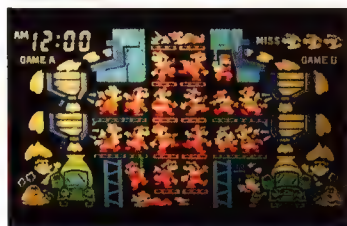
型番	CM-72
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	3年間遊べます。
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	132(W)×235(D)×182(H) mm
重量	780g(電池含む)

今回のマリオの職場はセメント工場

カラースクリーン第2弾として登場したのは、マリオが主人公のアクションゲームだ。本作のマリオはセメント工場勤め。セメントをホッパーからホッパーへと移動させていき、最終的にコンクリートミキサー車へと流し込むのが彼の仕事だ。

プレイヤーは4方向レバーを使ってマリオを操作し、上下に動く床やつかまることができる棒などを駆使して工場内を移動させていく。ボタンはホッパーのレバーを引いてセメントを下へ送るのに使用する。

ゲームをスタートさせると、画面左上と右上からセメントが落ちてきて上段のホッパーへと溜まっていくので、溢れてしまう前にレバーを引いて下のホッパーへと移動させていく。下のホッパーでも同様にレバーを引き、セメントをコンクリートミキサー車へと流し込んでいく。下のホッパーにセメント1回分を移動させると1点、同じくコンクリートミキサー車に流し込むと2点が加算される。100点ごとにマリオが休憩する演出を見ることができる。

全点灯状態

▲画面右上と左下の2か所にマリオが掴まる棒がある。これを忘れないようにプレイしていこう。

▲マリオが地面に落ちるとミスになる。セメントの動きに焦るばかりに、足元が疎かになってもいけないのだ

レバー1回で1回分のセメントを移動

セメントはボタン1回で1回分しか移動できず、3回分のセメントを移動させるためにはボタン3回とマリオが3回分のレバー動作をするための時間がかかってしまう。その間にも他のホッパーへはセメントが落ちてきて溜まっていくため、4か所のホッパーの状況を同時に追いながらセメントを移動していく必要がある。画面中央を行き来するには上下移動する床を乗り継がなければならないが、左側の床が上へ移動し、右側の床が下へと移動するため、右側の下段と左側の上段への移動に苦労させられる。

セメントを溢れさせてしまうと、コンクリートミキサー車の中から顔を出して待機している運転手の上にセメントが落ちてしまい、ミスとしてカウントされる。3回ミスでゲームオーバー。スコアが300点に到達するとそれまでのミスが帳消しになり、この時点でノーミスだとチャンスタイムに突入、両側下段のホッパーが常に開いた状態になり、難易度が大幅に下がる。従来シリーズ作品とは異なり、ミスをしなくても一定時間が経過するとチャンスタイムは終了する。

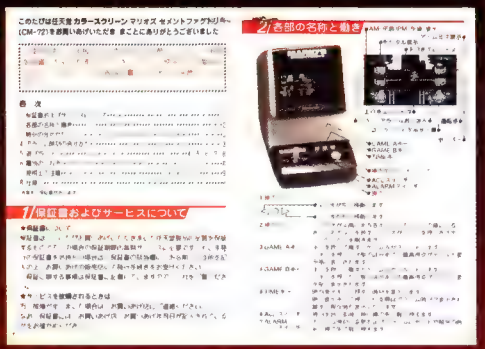
落ちてくるセメントが固まりではなく、ドロッとしたグラフィックで表現されているのがリアルだ。P.56で紹介した『オイルパニック』を元に、シチュエーションを変えつつ、アイデアを発展させたゲーム性が光る1作。

PLAYING MANUAL

カラースクリーン
MARIO'S CEMENT FACTORY (CM-72)
マリオズ セメントファクトリー
取扱説明書
任天堂株式会社

このたびは任天堂カラースクリーン マリオズ セメントファクトリー(CM-72)をお買い求めいただきまして まことにありがとうございました

1 保証書およびサービスについて

2 各部の名称と働き

発売日：1983年7月5日　価格：7,800円

使用電池
単2乾電池 2個

実物大

◀オレンジ色のカラーをした「スヌーピー」の本体。液晶画面に表示される4色の音符がカラフルで綺麗。各キャラクターの様々なアクションも原作マンガを見ているようで、とても楽しい

COLOR SCREEN

仕様

型番	SM 73
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	3年間遊べます。
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	132(W)×235(D)×182(H) mm
重量	780g(電池含む)

ピアノから出る音符をハンマーで消す

本作は『スヌーピーテニス』(P.50)に続き、『ピーナッツ』のキャラクターを用いた2作目のタイトルだ。

ゲームの目的は、画面上部で眠るウッドストックを起こさないようにすること。そのためプレイヤーはスヌーピーを操作し、シュローダーが弾いているピアノから出てくる音符マークをハンマーで消していくことになる。操作は左右2方向レバーでスヌーピーの移動、ボタンでハンマー攻撃となっている。

ゲームをスタートさせるとルーシー・ヴァン・ペルトがシュローダーのピアノを蹴っ飛ばすデモシーンが始まる。以降のルーシーは気持ちよさそうに寝ているのだが、スコアが100点ごとに飛び起きて再度シュローダーのピアノを投げ飛ばすデモが表示される。デモシーンが終わるとゲームが始まり、シュローダーのピアノから音符が出てくる。ちなみに原作でもルーシーがシュローダーのピアノを壊すシーンが定番となっており、そうしたエピソードが本作にも生かされている。

スヌーピーが床に乗った状態でハンマー攻撃ができ、タイミングよくハンマーを使うと音符を消すことができる。音符を1個消すとスコアに1点が加算される。

全点灯状態

▲黒の背景に敷き詰められた『ピーナッツ』のキャラたちがとてもにぎやか。各音符の軌道も把握しておこう。

▲ゲーム中でスヌーピーが移動できる範囲は4か所のみ ゲームシステムは至ってシンプルにできている

叩きたい音符の色と同じ床に移動しよう

スヌーピーがハンマー攻撃できる方向は決まっており、画面左側にある2個の床は右側を攻撃でき、画面右側にある2個の床は左側を攻撃できる。背後を通過する音符を振りむいて攻撃することはできないが、叩ける音符は床の色と連動しており、狙う音符と同じ床へ移動すればよいことを知っていればプレイ中に戸惑うことはない。

音符が画面上にある鳥の巣まで辿り着くとウッドストックが起きてしまい、スヌーピーが怒られてミスになる。また、左端と右端の床から外側に移動しようとすると下に落ちてしまい、これもミスとなる。この仕様のため、左右移動の際には大雑把な左右キー連打や押しっ放しには注意しなくてはならない。ミスを3回するとゲームオーバーになる。

『スヌーピーテニス』でも高い原作再現度を誇っていたが、本作では液晶がカラーになったことで表現力がさらに向上しているのが見て取れる。難易度も序盤はペースが遅めでじっくりプレイできるため、ゲームがあまり得意ではない女性層でも楽しむことができるタイトルといえよう。

PLAYING MANUAL

ポパイ
POPEYE

発売日：1983年8月　日本未発売

実物大

◀ポパイの大好物であるほうれん草と同じ緑の本体カラーになっている。ポパイ、カラー液晶の効果もあり、キャラのカラーリングの再現度もアニメ版に近づいている

COLOR SCREEN

仕様

型番	PG-74
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	3年間遊べます。
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	132(W)×235(D)×182(H) mm
重量	780g(電池含む)

ブルータスと1対1の殴り合いバトル!

捕らわれたオリーブを救出するためにポパイがブルータスと一対一の殴り合いを繰り広げる本作は、ワイドスクリーン版についで2作目となる『ポパイ』原作のキャラクターゲームだ。

ゲームをスタートさせるとお馴染みのテーマ曲である「ポパイ・ザ・セーラーマン」のメロディが流れ、画面右側にポパイ、左側にブルータスが表示される。プレイヤーは左右2方向レバーでポパイを操作し、ボタンでパンチを繰り出すことができる。ブルータスにパンチを当てるとスコアに2点が加算され、1歩左側に追い込むことができる。

ブルータスを桟橋の左端まで追い詰め、その状態でさらにもう一発パンチを当てるとブルータスを海に落とすことができる。そうするとポパイの1勝となり、スコアに5点が加算される。

全点灯状態

▲ポパイとブルータスのアクショングラフィックが画面の大部分に敷き詰められている。

▲ブルータスにパンチを決めて海に落とす瞬間が気持ちよい。ガンガンパンチを叩き込もう。

ほうれん草でポパイがパワーアップ!

ポパイが2勝し、3戦目になるとオリーブがポパイに向かってほうれん草の缶詰を投げてくる。ほうれん草をキャッチするとアニメ版『ポパイ』でポパイがほうれん草を食べた時に流れる「ポパイ・ザ・セーラーマン」のテンポが速いバージョンがここでも流れる。

この状態でブルータスにパンチを決めるとブルータスは大きく吹っ飛び、画面左上にあるフックに引っかかった後、海に落ちてしまう。同時にポパイがオリーブを無事救出する演出が表示され、スコアに15点が加算されて1周クリアとなる。以降はブルータスが強くなった状態で2周目が始まる。

ブルータスに桟橋の右端まで追い込まれたポパイがさらに一発パンチをくらってしまうと、海に落ちてミスとなる。3回ミスするとゲームオーバーだ。

GAME Bでは桟橋の下の海をカジキマグロが回遊しており、下から突き上げてポパイを攻撃してくる。カジキマグロの攻撃を喰らってしまうとポパイが2歩後退してしまい、優勢だった戦況が一気に劣勢になってしまう。ちなみにカジキマグロはポパイが最も左側にいる時にのみ攻撃してくるため、ポパイが追い詰められた時に追い打ちをかけられるといったことにはならない。

原作再現度の高いグラフィックで描かれた本作は、漢気とコミカルさを同時に楽しめる良作だ。シンプルなルールのゲームなので、戦略も反射神経も気にせず、ひたすらブルータスにパンチを叩き込んで楽しみたい1作である。

PLAYING MANUAL

GAME&WATCH TABLE TOP
POPEYE (PG-74)
INSTRUCTION
Nintendo

CONTENTS	PAGE
NAME OF EACH PART AND OPERATION	1
TIME SET	1 2
ALARM SET　HOW TO PLAY	2
THE OPERATION OF CONTROL LEVER AND BUTTON	3 5
BATTERIES	6
CAUTIONS	7

NAME OF EACH PART AND OPERATION

OLIVE / SPINACH / TIME/SCORE / NUMBER OF MISSES / HOOK / SWORDFISH / POPEYE / BRUTUS / ALARM SWEE PEA / GAME A / GAME B / TIME / PUNCH BUTTON / ACL / ALARM / CONTROL LEVER

1) Control Lever
◁ To move Popeye left
▷ To move Popeye right
To dodge Brutus' punch when they are on the right side of the screen
2) Punch Button: For Popeye to punch Brutus.

TIME SET
Push ACL switch lightly with a sharp-pointed instrument. Push lightly. Do not hold down. A display will appear as illustrated.

By moving Control Lever, you will control the hours. Punch Button controls the minutes. When you have set the desired time, press the TIME key and the clock will start. Pattern moves every second. To set the time without canceling max. score or alarm time setting, press TIME key and, while holding it in, press and release ALARM switch. (If ACL switch is left pressed for extended period of time battery life is shortened considerably.)

ALARM SET
Push ALARM switch lightly with a sharp-pointed instrument. If Swee' Pea does not appear push again.
By moving Control Lever you will control the hours. Punch Button controls the minutes. After setting numbers in above manner push TIME key to set the alarm time. Check AM/PM of time.

At the designated time, Swee' Pea rings the bell and the alarm sounds for about one minute. To turn off manually, press TIME key. When GAME & WATCH is in game mode at alarm time, Swee' Pea swings a bell without sound.
Push TIME key to check the alarm time. It is indicated while the key is depressed.

HOW TO PLAY
Olive has been captured by Brutus and is tied up. Popeye fights with Brutus, knocks him into the ocean, and saves Olive.

THE BEGINNING OF THE GAME
Press the Game key A or B and highest previous score in Game A or B will be displayed. When key is released game starts.
*Pressing ACL switch or removing batteries erases high score from memory.
*A game is not interrupted even if TIME key or other game key is depressed during game playing.
*Game A is for beginners and average players. Game B is for the pros. In Game B it requires more coordination, technique and timing.
*In Game A, swordfish does not appear.

解説 カラー表示を実現するために生まれた特異な形状

COMMENTARY OF GAME & WATCH #5

現代のカラー液晶表示技術に繋がる逆転の発想

1983年は、任天堂にとって大きな転機といえる年であった。全世界で6000万台を超え、社会現象にまでなったあの化け物ゲーム機、ファミリーコンピュータ（ファミコン）の発売年である。ゲーム&ウオッチでLCDゲーム市場を切り開いたパイオニアであった任天堂といえど、この頃になると後続メーカーが様々なLCDゲームを発売していた影響もあって、徐々にそのブランドイメージが揺らぎつつあった。

そんな任天堂にとって大きな課題だったのが「当時大ヒットしていたエポック社のカセットビジョンを超えるカセット交換型家庭用ゲーム機」と「他社を突き放す新基軸を搭載した新しいゲーム&ウオッチ」であった。

前者は言わずもがなファミコンのことで、発売当初こそそれほど目立ったヒットではなかったものの、『ドンキーコング』『ゼビウス』をはじめとしたアーケードゲームを見紛うほどのハイレベル移植、そして1985年に発売された『スーパーマリオブラザーズ』のヒットによって、一躍社会現象になるほどの過熱ぶりとなった。記録的なファミコンのヒットは、単なる一ゲーム機のヒットのみにとどまらず、家庭用ゲーム機のビジネスの根幹となるサードパーティー制、ロイヤリティ制度をも生み出した。現代のゲーム市場はファミコンの存在なしには成立しなかったといっても過言ではない。

一方、もうひとつの課題であり、本稿における本題である後者の「新しいゲーム&ウオッチ」だが、任天堂の出した結論は「カラー表示のゲーム&ウオッチ」であった。ファミコンよりも一足早い1983年4月に『マリオズ セメントファクトリー』『ドンキーコングJR.』でデビューしたカラースクリーンがそれである。

従来のゲーム&ウオッチの液晶表示は「通電すると偏光板の光を遮るために黒くなる」というものであったが、逆転の発想で「通電すると偏光板によってそれまで遮られて黒かったパネルに光が透過するようになる」という仕組みになっている（次ページ下図参照）。この発想は現在のカラー液晶テレビの表示原理とまったく同じもので、当時において、かなり先進的な技術であった。ただし、この方法だと透過させるための光源が必要で、後ろにバックライトを搭載するとどうしてもかさばってしまう上に、電池寿命が短くなってしまう（この当時

TOP VIEW

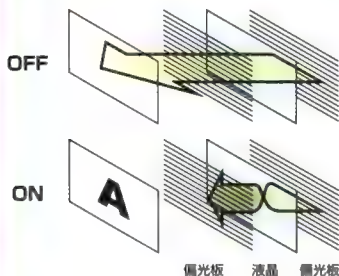
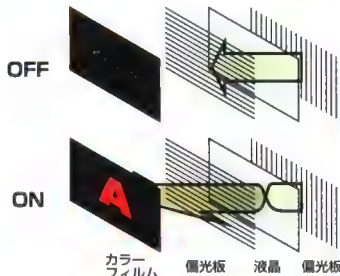
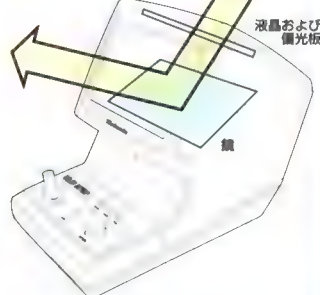
BOTTOM VIEW

SIDE VIEW

REAR VIEW

は現在のスマホなどに使われるような薄型で高効率なバックライトが存在しなかった)。さりとて、常時電球を点灯させると、ゲームをしている間はともかく、待機中の時計表示だけであっという間に電池を消費してしまうため、とても実用的といえるものではなかった。

そこで考え出された方法は「太陽光や部屋の明かりを天板から取り入れて鏡でバックライト代わりに使用する」という発想。安定して天板から光を取り入れるために本体サイズこそ大きくなってしまったものの、その大きさゆえに乾電池が使用できるようになり、なんと単2乾電池2本で3年という長寿命を実現することに成功したのである。

海外ではこの特異な形状からテーブルトップというシリーズ名称が付けられ、日本でも海外と同じパッケージ部材を流用した都合からテーブルトップのロゴが刷り込まれていたことから、むしろこちらの名前のほうが通りがいい。しかし、あくまでこの卓上ゲーム機を思わせる本体デザインは「カラー表示を実現させるために必然的に生まれた形状」に過ぎず、正しい名称としてはやはりカラースクリーンと呼称すべきであろう。

2枚の偏光板が平行に配置されているため、通電すると手前の平行板で光を遮るため、黒く見える。

2枚の偏光板が垂直に配置されているため、通常状態では黒、通電すると光を通すようになる。

天板から自然光を取り入れてバックライトとして利用、映像は鏡で反射させて正面から見えるようにしている。

サイズの縛りが無いため、自由な発想で作られたカラースクリーン

「通電時に透明になる」という逆転の発想で作られたカラースクリーンだが、色の表現は偏光板と液晶パネルの間にカラーフィルムを挟み込むことで表現しており、あくまでカラーとはいってもカラーフィルムの色が透けて見えるだけである。そのため、表示色を変えるといった付加的な映像演出はできない。

基本的なハードウェアは従来のゲーム&ウオッチと同様に組み込み型の4ビットCPU1つで制御されており、ゲームの内容も従来タイトルの延長上であるGAME AとBの2種類のゲームとTIMEキー、アラーム機能など、従来製品にあった機能は一通り備えており、むしろカラーであることさえ除けば、至ってオーソドックスなゲーム&ウオッチの一シリーズであることがわかる。

逆にカード型サイズというそれまでの従来製品からの縛りがなくなった分、本体サイズに余裕が生まれ、コントローラーもレバー型が採用された。取扱説明書も他のシリーズと違って縦型の大きなサイズとなり、内容の記述もやや丁寧になっている。

細かい点ではあるが、サウンド性能自体は従来製品同様の圧電ブザーだが、単音ながらもゲームスタート時やゲームオーバーなどにメロディ効果音を採用。視覚的に派手になった分、できる範囲でサウンド面も強化したいという開発側の心遣いが伝わってくるようで嬉しい改良点だ。

他社の卓上型ゲーム機との差別化ができなかった苦悩

カラースクリーンとして発売された製品は全部で4タイトル、そのうち「ポパイ」のみ日本では発売されなかった海外オンリータイトルである。ゲーム&ウオッチの最大の特徴であった携帯性を失ってしまったカラースクリーンは、子供たちの間で持ち歩いて遊ぶ、交換するといったことが難しく、さらに従来のシリーズに比べて遥かに高額な7800円という価格設定のせいもあり、残念ながら市場では受け入れられなかった。

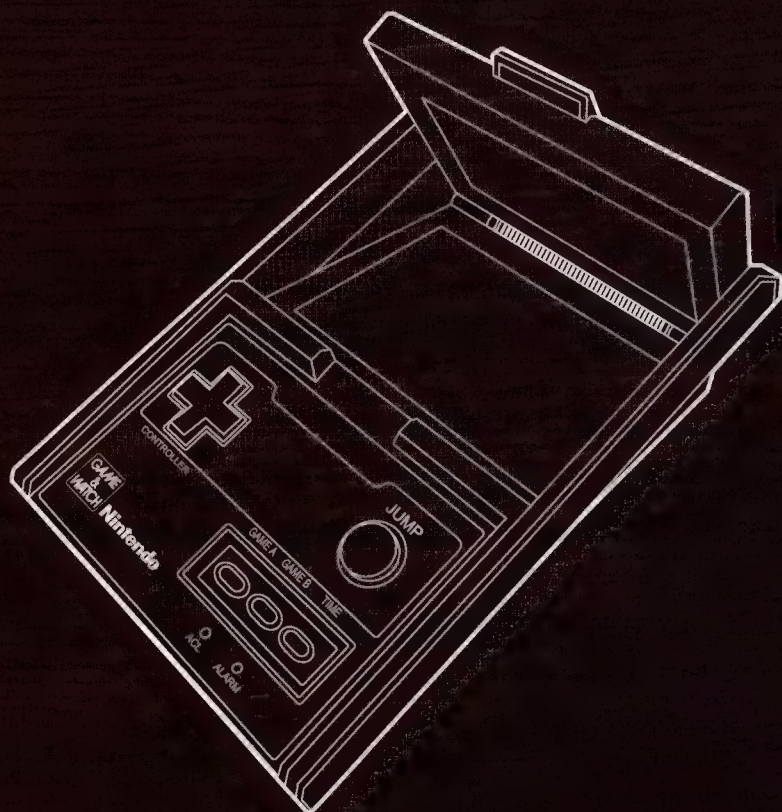
卓上に置いて遊ぶ卓上型ゲーム機は他社からFL（蛍光）管を使った製品がすでにいくつも発売されていたため、いくらカラーで電池持ちが良いといっても、他社製品を突き放すほどの決定的なアドバンテージになりえなかった。

確かに他社のFL管を使ったゲーム機に比べてコントラストが高く、きめ細かいカラー映像を実現していたのだが、狙うべきターゲット層だった子供たちには「美しい画質」はそれほど魅力的に映らなかったフシがある。そもそも、カラースクリーンシリーズ自体が、子供たちからはゲーム&ウオッチの1シリーズとはみなしてはもらえず、単なる「任天堂が発売した卓上型ゲーム」程度の認識しか持たれていなかったのである。

一見すると当時のごくありがちな卓上ゲームと大差なく見えるカラースクリーンだが、ここまで述べた通り、その中身は新たな技術を積極的に採用して新次元のゲーム機を作りたいという強い意図が感じられる製品である。しかし、その先進性をうまく訴求することができず、凡百のゲーム機と同列に扱われてしまった開発陣の悔しさは察するに余りある。

販売台数が振るわなかったことから出回り数が少なく、直接目にする機会が極端に少なかったカラースクリーンであるが、本稿を機に再評価の波が起こることを願ってやまない。

GAME & WATCH
PANORAMA SCREEN

SNOOPY 102
POPEYE 104
DONKEY KONG JR. 106
MARIO'S BOMBS AWAY 108
MICKEY MOUSE 110
DONKEY KONG CIRCUS 112

スヌーピー SNOOPY

GAME & WATCH

発売日：1983年8月30日　価格：6,000円

使用電池 LR44またはSR44 2個

実物大

▲オレンジ色の本体カラーはそのままに、コンパクトになって帰ってきた『スヌーピー』。入力系が変更になり、左右キーとボタンをそれぞれ指1本ずつで操作できるようになった。本体を閉じると画面にカバーがかかるようになる点も注目。

カラースクリーン版をリニューアル!

カラースクリーンの液晶画面を流用し、本体デザインを一新して展開されたパノラマスクリーン。その第1弾としてリリースされたのが本作『スヌーピー』で、おなじみ『ピーナッツ』のキャラクターたちが活躍するゲームである。

ゲーム内容はカラースクリーン版（P.94）と全く同じ内容であり、スヌーピーを操作してシュローダーの音符をハンマーで叩いて消していくというもの。ルーシーがピアノを蹴るデモも、ウッドストックを起こした時に怒られてしまう演出が本作

閉じた状態

仕様

型番	SM-91	電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)		
時計表示内容	時･分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能	使用温度	10℃～40℃
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子･液晶表示素子	外形寸法	98(W)×146.5(D)×21(H) mm(折りたたみ時)
消費電力	0.0002W	重量	205g(電池含む)

BOX ART COLLECTION

全点灯状態

▲ピーナッツ!キャラで賑やかな全点灯画面。アラームキャラとしてチャーリー・ブラウンが登場している

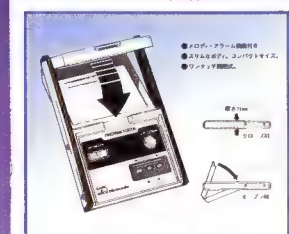
▲ファンなら原作では何度も見たシュローダーがピアノを弾くシーンがゲームに登場している

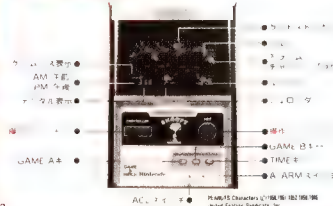
CATALOGUE

でも登場する。メロディを最大限に活かしたタイトルになっており、チャーリーブラウンはアラームキャラクターになっている。

2方向レバーが左右移動キーに変更

カラースクリーン版と違う点は、ゲーム画面の外側。本体がコンパクトになったことにともない、スヌーピーを操作する2方向レバーは横長キーに置き換わっている。

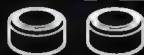
本作はパノラマスクリーンにデザイン変更されたことで、両手で持ってプレイできるようになった。それにより、普段からゲーム&ウォッチに親しんでいるプレイヤーでも戸惑うことなくプレイできるといえる。ちなみに、ヒットボタンについては同じ働きである。

また、本体のプレート面にはキュートなスヌーピーのワンポイントイラストがあしらわれており、これはカラースクリーン版にはなかったものだ。小さなアクセントに過ぎないが、スヌーピーファンにとっては所有欲を満たしてくれる嬉しいサービスといえるだろう。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH
ポパイ
POPEYE

発売日：1983年8月30日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲ポパイといえばほうれん草をイメージさせる緑。本作の本体カラーも緑になっている。パネル正面に描かれたポパイのイラストとロゴが嬉しい。ただ、ボタン連打はちょっと行かれるかもしれない。

カラースクリーン版『ポパイ』の移植

パノラマスクリーン第2弾は『スヌーピー』同様、カラースクリーン版『ポパイ』(P.96)をに移植したものである。つまり、本作もゲーム内容はカラースクリーン版と全く同じものになっている。

プレイヤーは左右キーでポパイを操作し、ボタンでパンチを繰り出すことができる。敵のブルータスにパンチを決めて左側に追い詰めて海に落とせば勝利。2回勝利した後の3戦目は途中でオリーブが投げてくるほうれん草をキャッチし、ポパイがパワーアップ。強烈なパンチで

閉じた状態

仕様

型番	PG-92
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃〜40℃
外形寸法	98(W)×146.5(D)×21(H) mm(折りたたみ時)
重量	205g(電池含む)

全点灯状態

▲ブルータスが引っかかる画面左上に見えているフックが謎。一体何の一部なのだろうか。

ブルータスを吹っ飛ばし、オリーブを救出することができる。

ボタン連打はちょっと疲れる?

カラースクリーン版に付いていた左右2方向レバーは、本作では左右キーに変更になっている。右側にはパンチボタンが1個付いている。本作は格闘ゲームであるため、方向キーとボタンを激しく連打することが多い。ボタンは右手親指で連打することになるのだが、長時間プレイしていると親指が疲れてきてしまう。人差し指で連打できるカラースクリーン版と比べてどちらがプレイしやすいかはプレイヤーによって意見が分かれそうだ。

本体のパネル部分にはほうれん草を持った力強い表情のポパイが描かれており、これは『スヌーピー』同様にカラースクリーン版にはなかった仕様だ。コンパクトな本体デザインの中にワンポイントではあるが、キャラクターのイラストが描かれているのは嬉しい点だ。このデザインとカラーリングでマルチスクリーン版の『ポパイ』を思い出すプレイヤーも多いことだろう。

また、ゲーム&ウォッチのロゴの上にJASRACの許諾マークが印刷されている。これは、カラースクリーン版のページでも説明したが、ゲームスタート時とほうれん草キャッチ時にアニメのテーマ曲である「ポパイ・ザ・セーラーマン」のメロディを使用しているためである。

2人で遊びたかったカラーの『ポパイ』

ゲーム&ウォッチでは後述のマイクロVSシステム『ボクシング』(P.146)で、2人で対戦プレイができるようになっていたが、本作は1人でしかプレイできない。本作を2台繋げて友達同士の対戦プレイができたら面白いだろうなと想像してしまうのだが、そうした要望は開発側にもきっとあったこと思われる。そういった要望が後年リリースされたゲームボーイの通信ケーブルに活かされることになったようにも思える。

そうした未来の出来事に思いを馳せながら本作を1人でプレイするのも、なかなか奥深いものかもしれない。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH

ドンキーコングJR.

DONKEY KONG JR.

発売日：1983年10月7日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲白の本体カラーのパノラマスクリーン版『ドンキーコング JR.』。パネルに描かれている大きな鍵を持ったジュニアのイラストが可愛い。画面ではドンキーコングを見張る役を務めるマリオの姿も見える

ジュニアもパノラマスクリーンに移植!

パノラマスクリーン第3弾は、カラースクリーン版『ドンキーコング JR.』からの移植作だ。プレイヤーは主人公のジュニアを操作し、マリオに囚われている父親のドンキーコングを救出するのが目的。

途中に落ちている鍵を入手し、ドンキーコングがつなげられている鎖の錠前に差し込むことで鎖を外すことができる。

ジュニアは自動でスタート地点には戻らず、来た道を戻って再び鍵を入手しなければならない。4周してすべての鎖を外してドンキーコングを救出すると 1

閉じた状態

仕様

型番	CJ-93
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	98(W)×146.5(D)×21(H) mm(折りたたみ時)
重量	205g(電池含む)

全点灯状態

▲鎖を4本外すことに成功し、親父のドンキーコング救出に成功　ジュニアも一緒にニッコリ

BOX ART COLLECTION

周クリアとなり、2周目が始まる。

移動は使いやすい十字キーに変更

カラースクリーン版のコントローラーが4方向レバーだったのに対し、本作では十字キーに変更されている。

マルチスクリーン版『ドンキーコング』がリリースされて以降、十字キーはユーザーにも好評であり、しかも本作がリリースされた時期はすでにファミコンがリリースされた後ということもあって、より十字キーの操作に慣れ親しんでいるプレイヤーが増えていた。

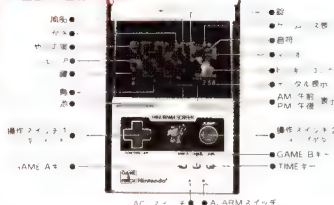
そのせいもあり、本作を十字キーでプレイできるようになったのはリニューアルして良い点だったといえる。4方向レバーよりも圧倒的にこちらのほうが操作しやすくなっている。

本作は世界観こそ『ドンキーコングJR.』だが、舞台のジャングルでのアスレチック感、ジュニアの邪魔をする鳥、触れることで下に落下させて鳥を倒すことができるやしの実、掴まると自動で下方向に移動できるかさ、逆に上方向に移動できる風船など、狭いゲーム&ウォッチの画面に詰め込まれた、様々なアイデアとギミックを楽しみながらプレイできる作品である。

アラームキャラも兼ねるマリオ

ジュニアが主人公となる『ドンキーコング』では決まってマリオが敵役となってドンキーコングの見張り役に付いている。本作でもそれは継承されており、常に画面右上でジュニアが来るのを待っているかのように静かに座っている。まったく動くことはなく、攻撃をしてくることもない。その光景は少しだけシュールである。また、本作のマリオは珍しいことに、アラームキャラクターも兼ねている。

ゲーム&ウォッチで多数のシリーズが出ている『ドンキーコング』だが、本作はその中でも特に面白い部類に入る1作だ。カラフルな色使いで彩られた世界とリニューアルされた入力キーなども含めて、『ドンキーコング JR.』がゲーム&ウォッチというジャンルのなかで極まった1作といえよう。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH マリオズ・ボンアウェイ MARIO'S BOMBS AWAY

発売日：1983年11月10日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲すでにマリオのイメージカラーとして定着しつつある赤が使用された「マリオズ・ボンアウェイ」の本体カラー。兵士の格好をして火の着いた爆弾を抱えるマリオの姿が描かれたイラストがレアだ。

兵士のマリオが爆弾渡し役に

パノラマスクリーン第3弾は、なぜか戦場の兵士となったマリオを操作し、仲間の兵士から受け取った爆弾を敵地の奥にいる別の兵士に届けるという珍しい内容である。

ゲームをスタートさせるとまずデモシーンが流れ、爆弾を運ぶ最中のマリオが爆弾に火を付けられ、仲間と共に爆発に巻き込まれてしまうミスシーンを見ることができる。ちなみにこのデモは、ゲーム中にミスをした時と同じものが使われている。

閉じた状態

仕様

型番	TB-94
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	98(W)×146.5(D)×21(H) mm(折りたたみ時)
重量	205g(電池含む)

全点灯状態

▲木の上に爆弾を5個並べて同時に爆発させるのは気分爽快! アラームキャラはなぜかモンキーである

上からも下からも着火の魔の手が迫る

スタート地点の真上にいる味方から爆弾を受け取り、左右キーでマリオを移動させて右奥で待機している仲間の元へと運んでいくのだが、道中では敵が木に隠れ、マリオの持っている爆弾に火を付けよう待ち構えている。マリオが手を上げたままだと爆弾に火を付けられてしまうため、ボタンを押して手を下げる必要がある。

しかし、地面近くにも危険はある。ドラム缶の上でたばこを吸っている兵士がおり、時折そのたばこを投げ捨ててしまうのだ。投げ捨てられたたばこはドラム缶から流れ出しているオイルに引火し、爆弾にも引火してしまう可能性がある。

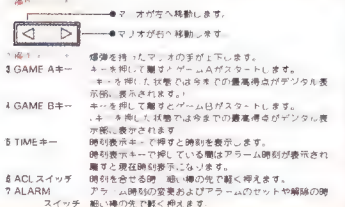
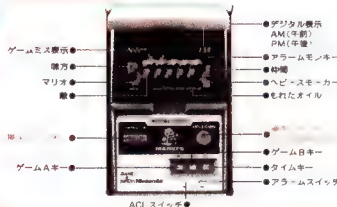
上と下、両側の火から爆弾を守り、無事仲間の元に辿り着くと爆弾を渡すことができる。しかし、仲間も敵を警戒しており、爆弾を受け取る体制の時もあれば、後ろに引っ込んで爆弾を受け渡せない状態の時もある。ゴール地点で目的を果たすための条件があるのは、『ヘルメット』や『タートルブリッジ』と同様である。

爆弾を5個渡して敵を一斉に撃破!

無事仲間に爆弾を届けると左側から順番に木の上に爆弾が設置されていく。マリオは自動でスタート地点に戻り、再び仲間から爆弾を受け取って仲間へと爆弾を届けていく。爆弾を5個届けて敵を倒すと1周クリア。敵の手の動きが速くなった2周目が開始される。

スコアはマリオが1歩先に進むと1点、後退した後再び前に進んでも再度1点が加算される。仲間に爆弾を渡すと5点が加算され、5個目の爆弾を渡して敵を倒すことに成功すると10点が加算される。ちなみにマリオが手にした爆弾に火を付けられてしまうとミスになり、3回ミスするとゲームオーバーとなる。

瓶詰め工場をはじめ、セメント工場に下水道と様々な職業に就いてきたマリオではあるが、今回の仕事は最も危険なものだろう。現在では世界的な人気を誇るマリオにもこんな時代があったんだな、と思ってしまう1作である。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH

ミッキーマウス
MICKEY MOUSE

発売日：1984年2月　日本未発売

使用電池
LR44またはSR44 2個
実物大

▲ミッキーのゲームとしては初の赤ではない青紫の本体カラー。パネルに描かれたミッキーのイラストとロゴもクールだ。また、操作するために必要なボタンが2個というシンプルさは、まさにゲーム&ウォッチの原点回帰といえるだろう

今度のミッキーはサーカスで活躍!

『ミッキーマウス』といってもワイドスクリーンで発売された同名のタイトルとは無関係である。パノラマスクリーンのカラフルな画面が売りのオリジナル作品だ。

ゲーム内容は、サーカス団員になったミッキーがバトンをキャッチして投げ返し続けるというもの。画面右側ではサーカスの演目案内役のドナルドがミッキーのパフォーマンスをアピールしている。

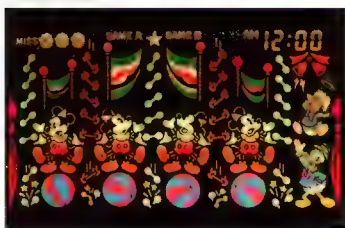
凝ったゲーム性が目立つようになってきたゲーム&ウォッチ後期の作品ながら、初期タイトルを思い出させるシンプルな

閉じた状態

仕様

型番	DC-95
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	98(W)×146.5(D)×21(H) mm(折りたたみ時)
重量	205g(電池含む)

全点灯状態

▲バトンは下に落とすと2つに割れてしまう。ミスをした時のドナルドの大袈裟なリアクションが笑いを誘う

内容に意外さを感じさせられる作品である。

火のバトンを避けつつ通常バトンを返す

プレイヤーは玉乗りをしているミッキーを左右に操作し、3か所から落ちてくる水色の通常バトンを落とさずにキャッチして、再び投げ返さなくてはならない。別の2か所からは火の着いた赤いバトンも落ちてくるが、これはキャッチせずに下に落とす必要がある。通常バトンを落とすか、火の着いたバトンをキャッチしてしまうとミスになり、右端にいるドナルドが飛び上がってショックを受ける。

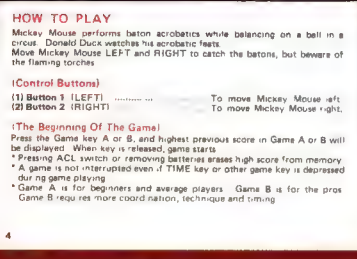
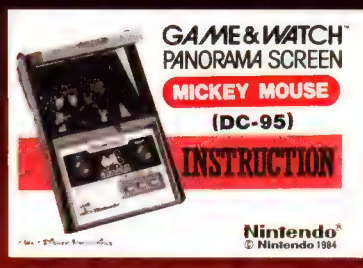
スコアはバトンを受け返した時のみ1点が加算され、他に点数が加算される要素はない。3回ミスするとゲームオーバー。300点でミスが帳消しになり、ノーミスで300点に到達すると得点が倍になるチャンスタイムに突入する。

本作の特徴は、ミッキーの両側に落ちてくるバトンを同時にキャッチできる点にある。だが、それは便利であり危険もある諸刃の剣といえるものだ。例えばミッキーの左側にキャッチしたい通常バトン、右側にキャッチしたくない火の着いたバトンが少しの時間差で落ちてくる状況の場合、火の着いたバトンだけをやり過ごすことが困難になってくる。

バトンを確実に投げ返す感覚を掴もう

また、本作はバトンをキャッチして投げ返す時も独特のクセがある。ミッキーの手がバトンに触れた後、手を上げてバトンを投げ返すアクションが表示されるのだが、手が上がる前に横に移動してしまうと、投げ返したことにならずにバトンを落としてしまうことがあるのだ。このバトンを投げ返す感覚を掴むことが本作をプレイする上でとても重要になる。

ちなみに本作にはミッキーとドナルド以外は登場せず、アラームも画面右上に現れるベルが鳴る演出になっている。

バトンを投げ返していく点は『シェフ』に、火の着いたバトンをやり過ごす点は『ヘルメット』に似ており、本作はこの2つのゲームのアイデアを1個にまとめた、ゲーム&ウオッチ後期の原点回帰的な1作といえる。

GAME & WATCH

ドンキーコングサーカス

DONKEY KONG CIRCUS

発売日：1984年9月6日　日本未発売

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲パノラマスクリーン版『ミッキーマウス』とゲーム内容だけでなく、本体カラーも共通している。パネル部分描かれたドンキーコングのイラストとゲームのロゴしか本体の違いはない

『ミッキーマウス』のキャラ差し替え

パノラマスクリーンの第6弾にして最後のタイトルとなった本作は、タルの上に乗ったドンキーコングを操作して、上から落ちてくるパイナップル落とさないようにお手玉するコミカルな作品だ。タイトルに「サーカス」と入っていることから、『ドンキーコング』の25m面を模した舞台演出のなかでサーカスをしている、という設定だと思われる。

内容は本作は、前作『ミッキーマウス』のキャラを『ドンキーコング』シリーズのものに差し替えたもの。ゲーム性も『ミッ

閉じた状態

仕様

型番	MK-96
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	98(W)×146.5(D)×21(H) mm(折りたたみ時)
重量	205g(電池含む)

全点灯状態

▲ドンキーコングがサーカスに挑戦している間、右端の鉄骨の上でマリオがそれを見ている。

BOX ART COLLECTION

キーマウス』とまったく同じになっているので、『ミッキーマウス』をプレイしたことがあれば、説明されなくても本作も難なくプレイできることだろう。

ドンキーがミスするとマリオが爆笑する

ドンキーコングが投げ返すのはバトンではなくパイナップルだ。プレイヤーはドンキーコングを左右に操作して落ちてくるパイナップルをキャッチし、投げ返していくことになる。別の2か所から落ちてくる火の玉は触れるとミスになるため、下にやり過ごさなければならない。

パイナップルを下に落とすか火の玉をキャッチしてしまうとミスになり、画面右端でドンキーのサーカスを見ているマリオが飛び跳ねて笑う演出が表示される。

3回ミスするとゲームオーバー。パイナップルを1回投げ返すとスコアに1点が加算され、300点でミスが帳消しになり、ノーミスで300点に到達するとスコアが倍になるチャンスタイムに突入する。

お馴染みのキャラがサーカスに大集合

本作は、画面のデザインに『ドンキーコング』でお馴染みの背景やキャラが取り入れてられている。背景に描かれた赤い鉄骨やはしご、そしてドンキーコングが乗っているタルや画面上に置かれている焼却炉とそこから生成される火の玉がそれだ。また、『ドンキーコング』のプレイヤーキャラでもあった救助マンことマリオも、画面右端で待機している。

パノラマスクリーンではカラー表示が可能となったことで、これら『ドンキーコング』のキャラや舞台がオリジナルのカラーリングで再現されている点に注目してほしい。モノクロ液晶だったマルチスクリーン版『ドンキーコング』からの劇的な進化が確認できるはずだ。

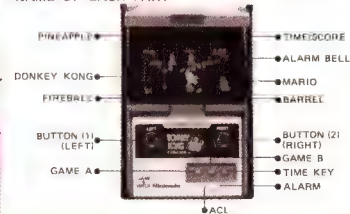
『ミッキーマウス』のキャラ差し替えゲームではあるが、本作はゲーム&ウォッチで唯一ドンキーコングがプレイヤーキャラクターとして使用できる貴重な1作でもある。そのため本作では、これまでのゲームでは描かれることのなかったドンキーコングの多彩な表情を見られるのが特徴だ。

PLAYING MANUAL

GAME&WATCH™
PANORAMA SCREEN
DONKEY KONG CIRCUS™
(MK-96)
INSTRUCTION
Nintendo®
© Nintendo 1984

NAME OF EACH PART

PINEAPPLE / DONKEY KONG / FIREBALL / BUTTON (1) (LEFT) / GAME A / TIME/SCORE / ALARM BELL / MARIO / BARREL / BUTTON (2) (RIGHT) / GAME B / TIME KEY / ALARM / ACL

1

HOW TO PLAY

Donkey Kong juggles pineapples while balancing on a barre Catch the pineapples, but beware of the falling fireballs.
MARIO watches his juggl ng performance

(Control Buttons)
(1) Button 1 (LEFT) To move Donkey Kong left
(2) Button 2 (RIGHT) . . . . .To move Donkey Kong right

(The Beginning of The Game)
Press the Game key A or B, and highest previous score in Game A or B will be d splayed When key is released, game starts
* Pressing ACL switch or remov ng batteries erases high score from memory
* A game is not nterrupted even if TIME key or other game key is depressed dur ng game play
* Game A is for beginners and average players. Game B is for the pros Game B requires more coordination, technique and timing.

4

解説 ゲーム&ウオッチ成功の鍵は高級感だった

COMMENTARY OF GAME & WATCH #6

カラースクリーンと同性能を携帯機サイズまで落とし込む

残念ながら今ひとつ評価を得ることができなかったカラースクリーンに替わって、1983年8月に投入されたゲーム&ウオッチの新シリーズがパノラマスクリーンである。

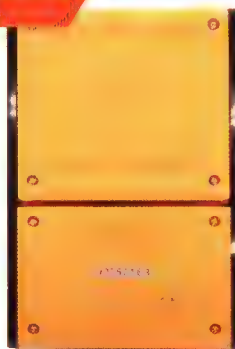
カラースクリーンの欠点だった携帯性の悪さを克服するべく投入されたシリーズだけに、同機が抱えていた問題点が全面的に見直された。ゆえに実質、パノラマスクリーンはカラースクリーンの完成品と言ってもいいほどである。発売タイトル数も6タイトル（うち2タイトルは日本未発売）と、後期シリーズの中ではセールス的に割と健闘した部類で、現在でも中古市場でたまに目にすることができるシリーズでもある。

パノラマスクリーンはカラースクリーン同様にカラー画面を実現しているが、基本原理は全く同じで、天板から取り入れた太陽光または室内光を鏡で反射させてバックライト代わりにするという構造になっている。ユニークなのは、天板と鏡を折りたたみ式にすることによって、カラースクリーンと同じ原理ながら携帯を可能にしているという点。

左右のガイドレールに沿って天板をスライドさせると鏡面が奥に引っ込むようになっており、鏡の角度をつけるための奥行きを確保している。この構造を実現するために、厚みはやや分厚く21ミリ（1円玉の直径よりやや大きい）、重量も205グラムで初期のシルバーシリーズに比べると約4倍となった。

今どきの薄型軽量のスマホに慣れた身にはやや大きく、重く感じる（そのため、長時間プレイするにはやや厳しいのもまた事実であった）が、携帯性など望むべくもなかったカラースクリーンと同性能をこのサイズにまで落とし込むことに成功しているわけで、このギミックを考案したアイデアと技術には、素直に賞賛に値するものである。

もっとも、天板から光を取り入れなければならないため、ゲームプレイするための角度がやや限定されてしまうのが（カラースクリーンでも共通した問題点だが）唯一の欠点であった。

そのため、ゲーム&ウオッチならではの携帯性を活かして寝そべって遊ぶ、または暗い部屋で親の目を盗んでコソコソ遊ぶといった遊び方はできない。中には電気スタンドを布団のそばに持ち込んで、照明を当てながらプレイした子供もいたほどである。

▲天板に液晶パネルが組み込まれていて、鏡に写った映像を見ながら遊ぶパノラマスクリーン。この折りたたみ構造とデザインのアイデアは今見ても画期的である。

後のゲームボーイに繋がる本体デザイン

パノラマスクリーンのコントローラーは、マルチスクリーンシリーズで培ったプラスチック製の方向キーを採用。同時期に発売されたファミコンにも採用されたことも相まって、この時期ではもう実質的に任天堂ゲーム機の方向入力のスタンダードとなっていった。

その一方で、このパノラマスクリーンに限ってコントローラーが本体の下端ではなく、中央寄りに配置されているのが特徴である。これは、本体上部に液晶パネルや鏡といった重量物が集中しているため重心が上部に偏っている上、マルチスクリーンと違って人差し指を使ってしっかり支えることが難しい形状であったことに起因していると思われる。そのため、両手でしっかり握るような持ち方になることが多く、前述の重量バランスの悪さから、スペック上の重量以上に重く感じるゲーム機でもあった。

なお、同一のレイアウトは後にゲームボーイでも採用され定番のスタイルとなるが、ゲームボーイでは本体下部に電池ボックスを配置することで重量バランスの悪さを軽減している。そう考えれば、パノラマスクリーンの液晶画面、コントローラー周りの配置は後のゲームボーイに繋がっているわけで、携帯型ゲーム機進化系譜の貴重な1ピースだったのかもしれない。

スタイリッシュな気品さを併せ持つ原点回帰ゲーム&ウオッチ

パノラマスクリーンは6種類の製品が発売されたが、そのうち「スヌーピー」「ポパイ」「ドンキーコングJR.」の3タイトルはカラースクリーンで発売されたものと内容は同一である。「ファイア」「マンホール」のようなリメイクではなく、全く同じ内容をリリースするあたりからも、パノラマスクリーンはカラースクリーンの延長上にあったシリーズだったといえるだろう。

同一コンセプトの兄弟機だっただけに何かと比較されることの多いパノラマスクリーンとカラースクリーンだが、携帯性以上に2つのシリーズを大きく分かつ差となったのは「高級感」だったのではと考えられる。

そもそもゲーム&ウオッチは、発売当初、大人向けのガジェットとして発売された経緯があったのはすでに述べた通りだが、それゆえに子供に受けたという側面があった。

子供の心理のひとつに「大人のマネをしてみたい背伸びの心」があり、ゲーム&ウオッチは偶然とはいえ「背伸びをしたい子供の心をくすぐる高級感」を満たしたアイテムとして子供の目に映ったのである。そのため、ゲーム&ウオッチは実質的に子供向け玩具でありながら高級感を演出するメタルパーツの天板や、玩具とは思えない地味なパッケージをあえて採用してきた。

しかしその後、カラースクリーンでは一転、全面プラスチック成形された「いかにもオモチャ」的な外観やパッケージを採用、商業的な失敗を期す結果となったのである。

その失敗を踏まえて登場したパノラマスクリーンは原点回帰を目指すべく、高級感あふれるスタイリッシュさを追求。外箱のパッケージデザインもイラストはあまり主張しすぎないように小さめに配置し、日本未発売の「ミッキーマウス」を除いてシルバーを基調とした。一見奇抜なようでいて、基本に実に忠実だったのが本シリーズ、パノラマスクリーンだったといえよう。

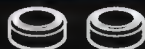
GAME&WATCH
NEW WIDE SCREEN

DONKEY KONG JR. 118
MARIO'S CEMENT FACTORY 120
MANHOLE 122
TROPICAL FISH 124
SUPER MARIO BROS. 126
CLIMBER 128
BALLOON FIGHT 130
MARIO THE JUGGLER 132

GAME & WATCH ドンキーコングJR.
DONKEY KONG JR.

発売日：1982年10月26日　価格：4,800円

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲エメラルドグリーンの本体カラーをした『ドンキーコングJR.』の本体。パネルに描かれたドンキーとジュニアが可愛い。

ジュニアが主人公の第2弾

ニューワイドのキラータイトルとなった本作は、マルチスクリーン版『ドンキーコング』の続編であり、アーケード版『ドンキーコングJR.』のストーリーと設定を踏襲しつつ、ゲーム&ウオッチ向けにアレンジを加えた期待作として登場した。

ドンキーコングの息子であるジュニアが主人公を務め、檻に閉じ込められたドンキーを助けるため、縦横無尽に駆け回ることになる。マリオは捕らえたドンキーを監視するため常に檻の下で見張っているが、ドンキーを逃がそうとするジュニアに対して直接攻撃してくることはない。

フルーツを使って敵に反撃ができる

プレイヤーは画面左側の4方向ボタンと画面右側のジャンプボタンを使ってジュニアを操作していく。ゲームは画面左下から始まり、まずは下の段を右のほうへと進んでいく。

地上を移動するほかにツタに掴まって待機できるのだが、地上ではスナップジョーが徘徊し、空中をニットピッカーが飛んでくるため、1段目に安全な場所は存在しない。スナップジョーはジャンプで避けることができ、成功するとスコアに1点が加算される。

上の段に移動すると敵はスナップジョーしかいないため、1か所だけあるツタに掴まっていれば安全なのだが、ツタに掴まったままでいると一定時間で自動的に下に降りてしまう。そのため、ツタに掴まったまま長時間待機しているのは危険である。

2段目には1個だけフルーツがあり、ジャンプして触れると下に落とすことができる。落としたフルーツを敵に当てると倒すことができ、1個のフルーツで最高3匹までの敵を倒すことも可能だ。敵を倒して得られるスコアは、上段のスナップジョーが3点、ニットピッカーが5点、下段のスナップジョーが9点となってい

仕様

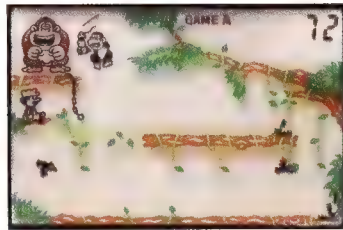
型番	DJ-101
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃〜40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀1コマずつジュニアの表情が違うのが凝っている
マリオはアラームキャラも兼ねている

BOX ART COLLECTION

CATALOGUE

▲厄介な敵キャラクターのせいで身動きが取れなくなる前に、フルーツを落としていくらか倒してしまおう

▲空中で鍵をキャッチしたら、そのままドンキーの檻を開錠だ。嬉しそうなドンキーコングの表情が可愛い

る。最低でも1匹は狙ってフルーツを落としたいところだ。

鍵を4個外すとドンキー救出

2段目の左端で左ボタンとジャンプボタンを押して鍵を掴むことに成功すると檻の鍵を1個外すことができ、ボーナス得点が入って再度スタート地点からゲームが始まる。鍵のキャッチに失敗してしまうとジュニアが落下してミスになってしまうので注意してジャンプしなければならない。4個ある檻の鍵をすべて外すことに成功するとドンキーを救出することができ、ボーナス得点が入る。以降は難易度が上昇した状態で2周目が開始する。

スコアが300点に到達するとそれまでのミスが帳消しになる。300点到達時にノーミスの場合、スコアが倍になるチャンスタイムに突入する。チャンスタイムは次にミスするまで継続される。

オリジナル版『ドンキーコングJR.』の1面をリニューアルしたようなゲームデザインになっている本作は、モノクロ液晶ながらキャラクターの個性とテンポの良いゲーム性で楽しめる名作として、ニューワイドのデビューを飾ることとなった。

PLAYING MANUAL

実物大

▲「マリオズ・セメントファクトリー」の本体はマリオカラーの赤。パネルイラストは運転手にセメントをかけてしまったときのシーン。

セメント工場で働く マリオが主人公

ニューワイド第2弾は、カラースクリーンでリリースされた同名タイトルの移植作。カラースクリーン版のほうが2カ月早くリリースされており、こちらはその移植版といえる。基本的なゲーム内容はオリジナルと同じであるものの、液晶画面に表示されるグラフィックをニューワイド用に作り直している点が注目である。

ゲームはセメント工場で働くマリオが主人公。画面上部のベルトコベアで流れてくるトロッコに乗ったセメントを、ホッパーを経由しながら最終的にミキサー車へと流し込むのが目的。セメントをあふれさせてしまうと運転席から体を乗り出しているドライバーがセメントをかぶってしまい、ミスとなる。3 回ミスが重なるとゲームオーバーだ。

一度にたくさん移動させると時間もかかる

セメントは左上と右上の2か所のベルトコンベアーで運ばれてくるのだが、それぞれ上段のホッパーへは自動で流し込まれていく。ホッパーにセメントが3回分流し込まれるとホッパーが満タンになってしまうため、それ以上流し込まれないように、下段のホッパーへと移し替えていく必要がある。

セメントを下のホッパーへ移し替える時は、対象のホッパーに付いているレバーを引くことでできる。セメントは1回のレバーで1回分しか移動させることができず、3回分のセメントを下段のホッパーに移動させたい場合は計3回レバーを引く必要があり、量が多ければそれだけ移動させるための時間も長くなってしまう。無理に毎回全部移し替えようとせず、移動中でも途中で切り上げて別のホッパーへと移動することが本作を攻略するうえで大事なことだ。

また、左右を行き来するためには、中央のエレベーター地帯を超える必要がある。右側のエレベーターが上移動で、左側のエレベーターが下移動になっ

仕様

型番	ML-102
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態にすると、常に慌てた表情のマリオが同時に見られるのが楽しい。

BOX ART COLLECTION

CATALOGUE

▲ゲームスタート。1人で4つのホッパーを制御しなければならないマリオは大忙し

▲横方向はともかく縦方向はエレベータを使わなければならないので移動がままならない。無理は禁物だ。

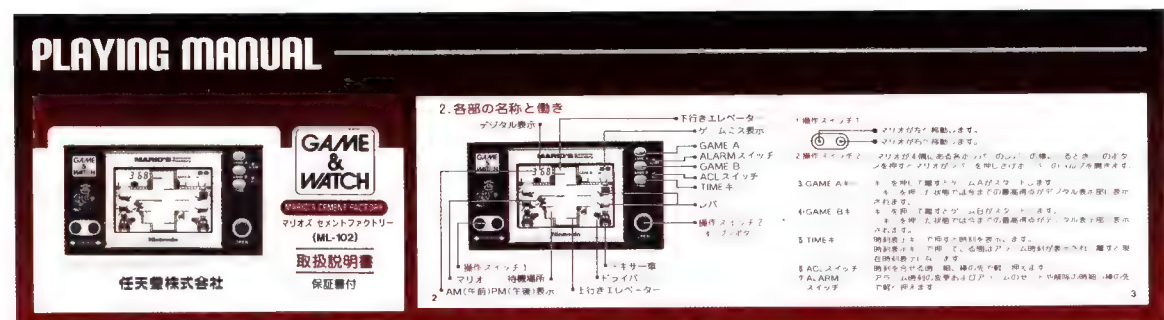
ているため、プレイヤーの思うように行き来させてくれない。そのため、離れたホッパーのセメントが満タンになってから行動したのでは遅く、常に4か所をぐるぐる回るようにしてセメントを移動させていくことが求められる。

オリジナルとは異なる部分も存在

得点は上段ホッパーのセメントを下段ホッパーに移すと1点が加算され、下段のホッパーのセメントをミキサー車に移し替えると2点が加算される。300点到達でそれまでのミスが帳消しになり、300点までノーミスで到達するとチャンスタイムに突入する。チャンスタイムは下段のホッパーが常に開いた状態になり、ゲームの難易度が下がる。

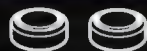
オリジナルからの移植にあたり一部変更点があり、ひとつはカラースクリーン版では画面内に2か所掴まることのできる棒が存在したが、ニューワイド版では1箇所に減っている。また、セメントが流れてくる演出も変更になっており、オリジナルでは機械から直接吐き出されるのに対し、ニューワイド版ではトロッコで運ばれてくるようになっている。

戦略と効率を考えて行動するのが楽しい本作。高得点域に突入するとパニックモードになってしまうが、ギリギリのせめぎあいによるスリルがクセになってしまう1作といえよう。

PLAYING MANUAL

マンホール
MANHOLE

GAME & WATCH

発売日：1983年8月24日　日本未発売

使用電池
LR44またはSR44 2個

実物大

▲青の本体カラーが鮮やかなニューワイド版「マンホール」。パネルのイラストもいい味を出している。ボタン構成もゴールド版と同じだ

2年超しのリメイク版リリース

ニューワイド第3弾は、1981年にゴールドスクリーンで発売された同名タイトルのリメイク移植作である。『マンホール』はシンプルながらも万人向けな遊びやすさ、デザインのユーモラスさで、リメイクタイトルに選ばれたのもうなずける。

本作は海外のみのリリースとなっているため、このニューワイド版『マンホール』が存在していることを、かなり後から知ったゲーム&ウオッチのユーザーやコレクターも多かったのではないだろうか。

ゲーム内容は基本的にはオリジナルと変わらない。プレイヤーはマンホールのふたを持った人を操作し、上段と下段2つの通路を歩いてくる通行人が4か所の穴に落ちないようにマンホールでふさいで道の上を無事通過させることが目的である。

画面内に描かれた背景グラフィックがリニューアルされており、さらに画面自体も大きくなったことで見やすくなった。また、年代も経たおかげでアートワークのディテールがぐっとアップしており、本作ではしっかりと顔が描かれている点もポイントといえる。

チャンスタイムを導入!

通行人は上段の通路は右から左に向かって歩き、下段の通路は左から右へと向かって歩いてくる。通行人をマンホールの上を通すとスコアに1点が加算される。スコアが100点ごとに一旦通行人の動きが遅くなり、再びスコアが上昇するに従って通行人の速度が上がっていく。

スコアが300点に到達するとそれまでのミスが帳消しになる。オリジナルでは200点と500点の2回でミス帳消しボーナスがあったが、本作では300点の1回のみになっている。

またオリジナルにはなく、本作から追加された要素としては、300点までノーミスで到達すると得点が倍になるチャンスタイムがあることだ。本作の得点機会

仕様

型番	NH-103
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態とは、通行人に描かれた表情を1コマごとにじっくり見ることができる

▲ゲームルール自体はオリジナルと同じ。マンホールを塞いで通行人を通過させよう

▲ニューワイドスクリーンではミスしたときの通行人の演出が追加されている。

は通行人をマンホールの上を歩かせた時のみなので、チャンスタイムでは1回の通行で2点が加算されることになる。チャンスタイムは次にミスするまで継続される。スコアは999点でカウンターストップとなって0に戻る。ハイスコアは999点で登録される。再び300点に到達するとミス帳消しボーナスが受けられる。3回ミスするとゲームオーバーになる。

ミス時には通行人が一旦リセット

ちなみにミスしたときは画面内の通行人が一旦すべてリセットされ、改めて通行人が画面外から登場する仕様になっている。オリジナルではミス時に画面の状況が一時停止するだけで、そのまま再開される仕様だったため、タイミングによっては突然通行人があるき出した瞬間に、続けてミスしてしまうというトラブルがあった。細かな改良ではあるが、不合理なミス要因が減ることにより、さらにプレイしやすくなったのは嬉しい限りである。

通行人を穴に落としてしまうとミスになり、通行人が濡れたTシャツをはたく演出が表示される。ミスアイコンは濡れたTシャツで表示される。これらの演出やアイコンもゴールドシリーズ版と同様、濡れたシャツになっている。

アラームおばさんもリニューアル

リメイク移植にあたり、アラームキャラであるアラームおばさんのグラフィックも描き直された。本作が海外版でしかリリースされなかったこともあったためか、アラームおばさんのデザインは欧米風の人物で描かれている。また、描き込みも細かくなり、より表情もわかりやすくなった。

本体のパネルイラストにはマンホールの下から顔をのぞかせている、おそらく本作のプレイヤーキャラである人が描かれている。こうしたイメージイラストはオリジナルにはなかったものだ。

『マンホール』のゲームシステムはすでにゴールド版で完成されていた。それを最低限の追加要素のみに留めてリニューアルしたのが今回のリメイク移植版である。日本未発売のため入手難易度は高いものの、より遊びやすくなったニューワイド版『マンホール』は機会があれば是非プレイして欲しい1作である。

実物大

▲オレンジ色の本体カラーをした「トロピカルフィッシュ」の本体。金魚のイメージを感じさせる、ゲームにマッチした色だ。

飛び跳ねる熱帯魚をキャッチしよう

ニューワイドスクリーン第4弾となる『トロピカルフィッシュ』は、後期ゲーム&ウオッチらしく、キャラクターのグラフィックが単純なシルエットではなく、イメージイラストに近い雰囲気で再現された作品である。その一方で、ゲーム内容は初期のシンプルさを併せ持っており、「ゲーム&ウオッチ原点回帰」ともいえる1作となった。また、他シリーズから移植や過去作のリメイクが多いニューワイドスクリーンにおいて、数少ないオリジナルタイトルという点も珍しい作品といえるだろう。

ちなみに、ゲームに登場する魚が金魚のように見えるかもしれないが、タイトルの「トロピカルフィッシュ」とは日本語で熱帯魚を意味しているため、金魚ではなく小さい熱帯魚だと思われる。

本作のステージは水槽が2個置かれている一室。熱帯魚が入っている2つの水槽から魚が飛び出してしまうのを主人公の少年が手に持った鉢で熱帯魚をキャッチして元いた水槽へと戻すのが目的となっている。

右から左へ跳ねる熱帯魚

プレイヤーは鉢を持った少年を操作する。画面左側のボタンを押すと少年が左方向へ、画面右側のボタンを押すと少年が右方向へとそれぞれ移動する。ボタン2個で左右移動のみというシンプルな操作だ。画面内で少年が移動できる範囲は4コマとなっている。

ゲームをスタートさせると、画面右側の水槽から熱帯魚が飛び出してくるので、少年を移動させて鉢で魚を受け止める。無事、受け止めるとスコアに1点が加算される。

GAME Aでは熱帯魚は必ず右の水槽から出てきて左へと方向へと跳ねていくので、キャッチする順番を組み立てやすい。最終的に4回キャッチした後、左側の水槽へ戻すことができる。左側の水槽に熱帯魚を入れた場合でもスコ

仕様

型番	TF-104
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームを1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm
重量	65g(電池含む)

全点灯状態

◀4か所移動できる主人公と、その間を金魚がどう跳ねているか把握できる全点灯状態だ

▲部屋の中を金魚鉢を持って右往左往という、非常にシュールな絵面の本作。ゲームもシンプルで楽しい内容だ

アに1点が加算される。

本作のゲームシステムは、初期の名作『ファイア』(P.14)の仕様を取り入れつつ、新たなアイデアを加えて進化させたものであり、「飛び出してきた熱帯魚をキャッチしながら目的の場所へと運ぶ」というシステムに通じるところがある。『ファイア』は本作だけではなくワイドスクリーンにもリメイクされており、「新要素を加えて新しいゲームに仕上げよう」といった意図が見えてくるような、原点回帰への試みがあることをうかがい知ることができる。

GAME Bは熱帯魚の跳ねる方向が不規則

本作のもうひとつのゲームモードであるGAME Bは、熱帯魚が左の水槽からも飛び出してくる。さらに熱帯魚を鉢でキャッチした後、右に跳ねるか左に跳ねるかランダムになっているため、先を予測して行動することができない、難しいゲームになっている。GAME Aとはもはや似て非なるゲームといえる。

主人公が熱帯魚をキャッチし損ねて床に落としてしまうとミスになる。床に熱帯魚が落ちると、画面左下で待機していたおじゃま猫が熱帯魚に向かって走ってきて、熱帯魚をくわえて画面外へと逃げてしまう。その後、骨になった熱帯魚が画面に投げ込まれるという小技の効いたミス演出が挿入される。ミスは3回するとゲームオーバー。

スコアが300点に到達すると、ほかのニューワイドのゲームと同様にそれまでのミスを帳消しにしてくれるボーナスがある。また、300点までノーミスで到達すると得点が倍になるチャンスタイムに突入する。スコアの表記は4桁あるため、1300点、2300点と、1000点ごとに同様のボーナスが発生する。

『シェフ』のおじゃま猫が再登場

ちなみにこのおじゃま猫は『シェフ』(P.38)に登場したおじゃま猫と見た目がよく似ているため、あくまで憶測に過ぎないが、案外同じ猫なのかもしれない。マリオやドンキーコングといった主役キャラだけでなく、おじゃま猫のような脇役がこうして久々に登場しているのは、長くゲーム&ウォッチに親しんできたプレイヤーには嬉しい要素だろう。

ゲーム&ウォッチの末期に登場した、懐かしさを感じるシンプルさと新たなアイデアで楽しませてくれる『トロピカルフィッシュ』。現物の入手は相当難しいが、ゲームボーイアドバンスソフト『ゲーム&ウォッチギャラリー4』に収録されている。いずれにせよ日本未発売なだけに入手のハードルは高いが、後者のほうがいくぶん手軽かもしれない。

PLAYING MANUAL

HOW TO PLAY

Energetic tropical fish jump from a water tank.
On the floor, a hungry cat waits. Catch fish in the goldfish bowl to save them from the cat.

* At first, the fish jump slowly. As the score increases, the speed and number of fish increases.
* The speed and number of fish temporarily decreases for every 100 points scored.

(Control Button)

Button 1 : Moves goldfish bowl to the left.

Button 2 : Moves goldfish bowl to the right.

(Game Start)

Press Game Key A or B to display the high score in Game A or B. Release key to start game.

* Pressing ACL switch or removing batteries erases the high score from memory.
* Play is not interrupted even if the TIME key or other game key is pressed during game.
* In Game A, fish will jump from right to left
* In Game B, fish may jump from either the left or right water tanks. In addition, fish can jump to the right or left of the goldfish bowl.
* Once game is over, the time display function will return after about 5 minutes.

(Points)

One point is awarded for each fish caught or returned to the water tank
Maximum displayed score is 9,999 points

(Misses)

Each fish dropped and eaten by the cat will be counted as one miss. Game ends after three misses.

(Bonus)

When the score reaches 300 points a fanfare sounds and all misses are cancelled

GAME & WATCH スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIO BROS.

発売日：1988年3月　日本未発売

使用電池　LR43またはSR43 2個

実物大

▲水色の本体カラーをしたニューワイド版「スーパーマリオブラザーズ」。画面左側にはマリオのイラストが描かれているのも嬉しい

非売品景品を海外で製品化

ニューワイドスクリーン第5弾として発売された『スーパーマリオブラザーズ』は、クリスタルスクリーン向けに発売された『スーパーマリオブラザーズ』(P.156)をリメイク移植したもの。プレイヤーは主人公のマリオを操作し、各エリアの最後に待っているピーチ姫の元へとたどり着くのが目的のジャンプアクションゲームとなっている。

1985年にファミコンで発売され、社会現象にまでなった『スーパーマリオブラザーズ』。その後、ファミコン版を簡易的にアレンジ移植したクリスタルスクリーン版が翌年に発売。さらに1987年にはファミコンディスクシステム用ソフト『ファミコングランプリ F1レース』全国大会の入賞商品として限定生産されている（P.166）。

かようにさまざまな展開をした『スーパーマリオブラザーズ』ではあるが、日本以上に海外、特に北米圏ではディズニーに比肩するほどの人気キャラクターとして定着しており、そういったニーズに応える形で独立したゲーム&ウオッチとして発売されたことは自然な成り行きだったといえるだろう。

ちなみに、本製品は海外のみの発売で、日本では発売されていない。そもそも日本国内向けの非売品景品をベースに開発したものなので、当選者の手前、仕方のないこととはいえ、ゲームの出来が良いものだけにちょっともったいない話ではある。

マリオが左右反転して印刷?

ゲーム自体は前出の『ファミコングランプリ F1レース』の景品として生産された非売品がベースになっているが、ニューワイドスクリーンとして発売する上でボディデザインは全面的にリニューアル。抜けるような空色と雲をイメージした白による組み合わせで、実に爽やかなイメージの製品となった。

なお、余談ではあるが本体表面に描かれているワンポイントイラストのマリオだが、図案そのものはクリスタルスクリーンのものと同じでありながら、本作では左右反転されて使用されている。

パッケージイラストは右向きで描かれていることからクリスタルスクリーンのほうが反転使用だったのだろうが、イラストの挿入位置の都合とはいえイラストを反転使用するというのは、実におおらかな

仕様

型番	YM-105
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm(折りたたみ時)
重量	65g(電池含む)

▲ゲームスタート。下に落ちないように、足場を渡って先に進もう

▲写真ではわからないが、場所によってはムービングブロックも登場する。飛び乗るのはなかなか難しい。

時代ゆえだったのかもしれない。

パッケージ画像に描かれたキャラは主人公のマリオと、敵として登場するジュゲムとキラーのみが描かれており、ピーチ姫は描かれていない。ゲームに登場しないキャラが描かれていないのは仕方がない部分だが、ゲームに登場するキャラクターが総出で描かれたファミコン版のパッケージイラストと比べると、いささか寂しいものがある。

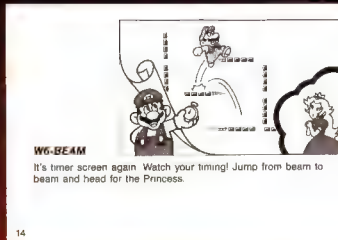
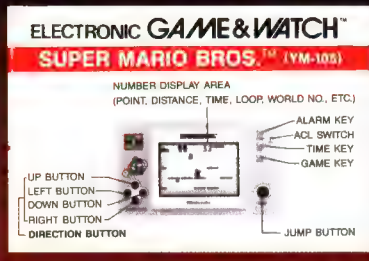
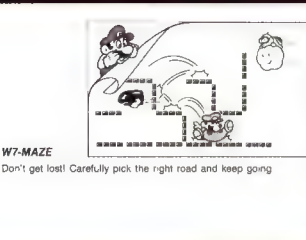
横スクロールアクションを再現!

ゲームはマリオを操作して、左方向に任意スクロール（強制スクロールステージもあり）する全8ワールドを攻略していく。ゲーム中にはDISTANCE(残り距離）の表示があり、DISTANCEが0になる各ワールドの最後にはピーチ姫が待っている。もちろん、ピーチ姫の場所に辿り着くとワールドクリアとなる。各ワールドはそれぞれ舞台が異なっており、フィールド、海中、地下など様々な舞台を攻略していく。しかし、画面構成に変化はなく、音やグラフィックの演出で舞台をイメージさせる手法を取っている。

敵に触れるか海に落ちるとミスになり、3回ミスでゲームオーバー。スコアが1000点ごと、1UPキノコ取得時、ワールド8をクリアして1周を達成した時点でマリオが1UPする。また、稀に出現するスターを取ると一定時間マリオが無敵になるという、ファミコン版にある要素が再現されているのは嬉しいところだ。

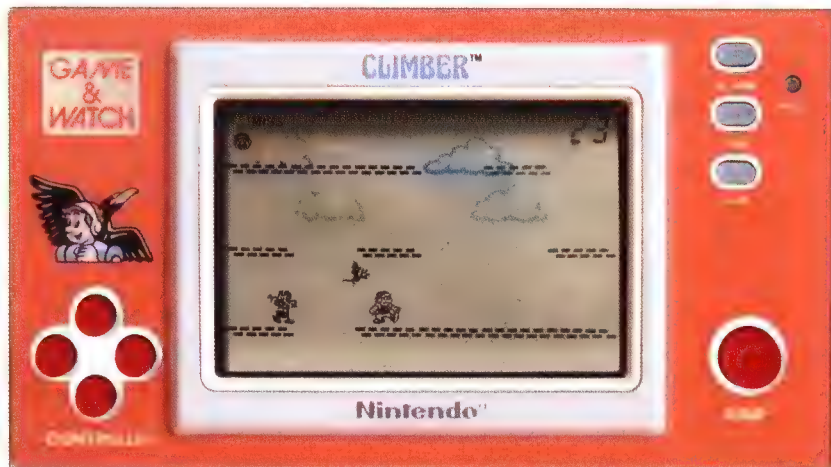
イラストそのままのマリオが操作できる

本作は、非売品景品と同様、オリジナルのクリスタルスクリーン版と違ってキャラクターイラストが公式イラストのマリオに準拠したもので描かれている。そのため、オリジナルではファミコン版で親しんだマリオとは違うキャラクターに違和感があったが、本作ではユーザーのよく知っているマリオを操作できる安心感がある。

ゲーム&ウオッチ版『スーパーマリオブラザーズ』は、さすがに名作といわれたファミコン版の完成度には及ばないものの、モノクロ液晶のみという制限のなかで表現された、ゲーム&ウオッチだけの『スーパーマリオブラザーズ』を楽しめるという意味で、価値ある1作であることは間違いない。

GAME & WATCH クライマー CLIMBER

発売日：1988年3月　日本未発売

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲薄ピンク色の『クライマー』の本体。パネルにはクライマーとボーナスステージの鳥が描かれている。画面の背景には雲が描かれている

『アイスクライマー』のアレンジ移植

ニューワイドスクリーンの第6弾『クライマー』は、クリスタルスクリーンで発売された同名タイトル（P.158）をニューワイド向けにリニューアルしてリリースされた移植作である。

本作の元となるゲームはアーケードとファミコンでリリースされた『アイスクライマー』というアクションゲーム。『アイスクライマー』は1985年にアーケード版がリリースされ、その後ファミコンへと移植された。氷山をハンマーで崩しながら登っていき、最後のボーナスステージでコンドルに掴まることができるとボーナス得点が入るというシステムで、2人同時プレイによる競争、協力プレイが可能な点が好評を博し、人気タイトルとなった。

前ページで紹介した『スーパーマリオブラザーズ』同様、クリスタルスクリーンからニューワイドスクリーンへの移植を果たした本作ではあるが、いずれも海外向け商品となっており、残念ながら日本向けには発売されていない。

25段登ると1面クリア&ボーナス面

本作は主人公のクライマーを操作し、ブロックで作られた高層建物を左右ボタンでの移動とジャンプボタンを駆使しながらひたすら上へと登っていくという、ゲーム&ウオッチでは珍しい、任意縦スクロール型のアクションゲーム。

クライマーの頭上にある床は1回ジャンプすると半分の厚さになり、薄くなった床の真下でもう1度ジャンプすると突き崩すことができる。このように床に穴が開いた状態でジャンプすると1つ上の段に登ることができ、これを繰り返して上へと登っていくのが基本ルールとなる。

1段登るごとにスコアに1点が加算され、無事に25段を登り終えると面クリア。道中には床の穴が空いた場所をブロックで埋めてしまうブロックマンと、そのペットである鳥がクライマーを邪魔してくる。特にブロックマンは放って置くとせっかく開けた穴をどんどん塞いでしまい、いつまでも上に登れずにジリ貧となるので、こいつの動きには注意して欲しい。

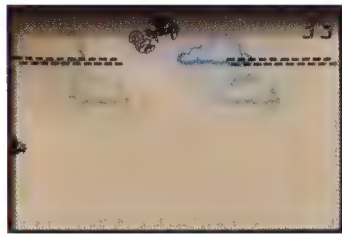
なお、これらのお邪魔キャラたちはプレイヤーからは一切倒す手段が存在しないため、さっさと上段に登るか、ジャンプを使ってやり過ごすなど、ただひたすら避けるしかない。

仕様

型番	DR-106
時計精度	平均日差　±3秒以内（常温）
時計表示内容	時･分（12時間表示）、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LS、水晶振動子･液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月（1年3ヶ月） 1日1時間ゲームをして約6ヶ月（LR44）
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm（折りたたみ時）
重量	65g（電池含む）

BOX ART COLLECTION

▲下から突き上げると薄くなる床。もう一度同じ場所を突き上げれば崩すことができる

▲上に登っていく珍しいゲーム　1階分のスクロールが一瞬で行われるので慣れが必要だ

5面クリアごとにドラゴン登場

面クリア後は『アイスクライマー』と同様、ボーナスステージへと突入する。ボーナスステージでは最上階の上空を飛んでいる鳥に向かってジャンプし、見事掴まることができればボーナスステージクリアとなり、ボーナス点が20点加算される。

5面ごとのボーナスステージではボスのドラゴンが現れ、武器の剣を手に入れた後、ドラゴンに向かって上下ボタンを押すことで剣攻撃ができる。ドラゴンを倒すことができればボーナスステージをクリアとなり、ここでは30点が加算される。

先の面では足場の床に棘のある蔓物が絡んでいることがある。この棘は触れるとミスになり、クライマーの行く手を遮ってくる。

『アイスクライマー』ファンに勧めたい!

1段ずつテンポよく登っていくゲーム展開は気持ちがいいのだが、踏み外して穴に落ちてしまうと即ミスになり、ミスマークが付いてしまう。もちろん、3回ミスするとゲームオーバーだ。同じ段でいつまでもウロウロしていると敵にやられるし、大雑把な操作でガンガン登ろうとしても踏み外して落ちてしまう、プレイのメリハリが攻略のコツといえる。

主人公が足場の段を登っていくことと、ブロックを埋める敵、ボーナスステージの存在、ボーナスステージのラストで鳥に掴まるアクションなどが『アイスクライマー』と共通している。そしてボスであるドラゴンとの戦いは本作オリジナルのフィーチャーだ。ザコ敵を倒すことができないうっぷんをボス戦で晴らすことができるのは本作の醍醐味だ。

パッケージイラストには主人公のクライマーと、敵キャラが描かれているが、意外にもボスのドラゴンが他のザコキャラと同じくらいの大きさで描かれている。ボーナスステージの鳥はパネル部分にのみ、描かれている。

ファミコンなどで『アイスクライマー』をプレイしてきた方にぜひともプレイしてみてほしい1作だが、現在入手は難しい。中古ショップなどで入荷されるタイミングなどを狙っていけば、そのうち巡り合えることができるかもしれない。

PLAYING MANUAL

ELECTRONIC GAME&WATCH™

CLIMBER™ (DR-106)

NUMBER DISPLAY AREA (POINT, REMAINING STEP, PHASE, ETC.)

ALARM KEY
ACL SWITCH
TIME KEY
GAME KEY
UP BUTTON
LEFT BUTTON
DOWN BUTTON
RIGHT BUTTON
DIRECTION BUTTON
JUMP BUTTON

6

HOW TO PLAY

CONTROL BUTTONS

Jump Button: Pressed when jumping onto upper level floors or when jumping over enemies, etc.

Direction Button: LEFT & RIGHT button move Climber to the left and right. UP & DOWN button are only used to draw a sword from the top or bottom to stab the monster.

•Press RIGHT button when Climber is on the right side edge of the screen and Climber will appear on the left side edge of the screen.

•Press Jump button and Climber punches through upper floor

•Press Jump button and quickly press LEFT or RIGHT Direction button

STARTING OF GAME

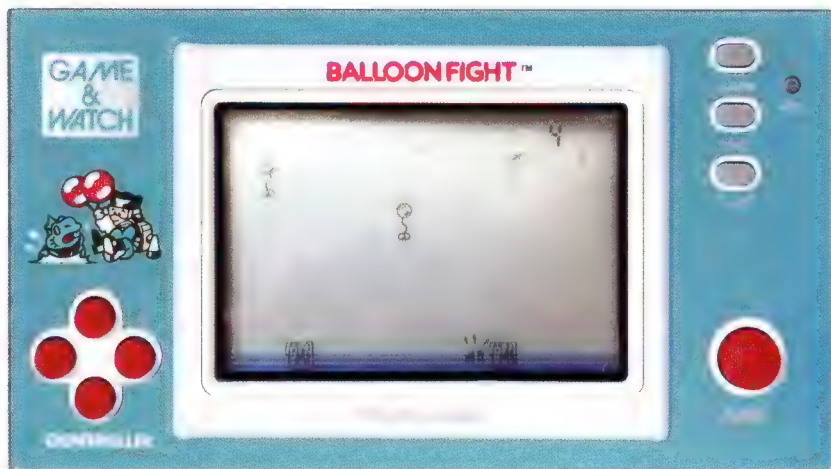
•Press the Game key. While the key is depressed, the Top score is displayed. When the key is released, the game starts. (Top score is erased when ACL switch is pressed or the battery is removed.)

•After P-1 (Phase 1) is displayed, "25" will appear. This number represents the number of steps to the top of the Fortress. During the game, this number will always be on display and each time a step is climbed, the number reduces.

•A blinking Climber will appear. In this condition, it is still in the waiting stage and until the LEFT or RIGHT button is pressed, even if the Climber runs into an enemy, it will not become a miss. Let's make the Climber go to the top of the Fortress with the Direction button and the Jump button.

•For those who are confident of their skill, while pressing down on the Game key, press the Jump button and then releasing the Game key, try playing the game. It will start from phase 6.

7

実物大

▲エメラルドグリーン色のニューワイド版『バルーンファイト』の本体。クリスタルスクリーン版のイラストと配色が変更になっている

『バルーントリップ』のアレンジ移植

ニューワイドスクリーン第7弾としてリリースされたのが本作『バルーンファイト』。本作も『クライマー』同様、アーケードとファミコンでリリースされた『バルーンファイト』を元に、ゲーム&ウオッチ向けにアレンジリメイクした1作になっている。

本作は『スーパーマリオブラザーズ』『クライマー』同様、クリスタルスクリーン向けに先に発売されており、本項で紹介するニューワイドスクリーン版は基本的に内容は同一である。

オリジナルとなる『バルーンファイト』は1984年にアーケード版がリリースされ、その翌年にファミコンへの移植版が発売された。1人用モードと2人協力プレイモードでは風船を付けたプレイヤーが敵の風船を割って倒していくのが目的のゲームである。

ファミコン版にはアーケードにはないオリジナルゲームとして『バルーントリップ』というゲームがあり、強制右スクロールする星空をスパークを避けながらひたすら風船を取っていくといった内容。残機は無く、1回でもミスすればゲームオーバーというシビアなゲームなのだが、短時間でいつでも遊べる気軽さと、思わず熱くなってしまう絶妙なゲームバランスのおかげで今なおファンの多い作品である。今回紹介する本作は、このファミコン版『バルーントリップ』のアレンジ移植なのである。

得点を取るか安全を取るか

プレイヤーは主人公のバルーンマンを操作し、左方向に進みながら空中に浮いている風船を取っていくのが目的。画面左の4方向ボタンのうち左右ボタンでバルーンマンを左右に移動、ジャンプボタンで上昇させることができる。

風船を連続で20個取ると、それまで風船1個1点だったのが2点になり、連続40個で3点、連続60個で4点になり……といったぐあいに、1個あたりの配点がアップしていく。

高いスコアを狙うには風船の連続取得が欠かせないが、無理に風船を取りにいくことは危険と隣り合わせでもある。逆に取るのが難しい風船を無視すればミスの可能性を減らすことができて無難なプレイが継続できるのだが、それだとスコアの伸びが悪くなってしまう。どういったプレイスタイルを取るか、駆け引

仕様

型番	BF-107
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子 液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm(折りたたみ時)
重量	65g(電池含む)

▲オリジナルとはキャラクターが異なるものの、雰囲気は割と忠実に移植された『バルーンファイト』。

▲ゲーム開始直後は残機無しの状態でプレイが続く。ゲーム&ウオッチでは珍しい仕様だ。

きの妙が『バルーントリップ』というゲームの面白さといえる。

ゲーム&ウォッチ唯一ライフ制を導入

そして本作の特徴はサブスコアと残機システム。サブスコアは通常のスコアとは別で増減する仕様となっており、プレイヤーがミスするたびに100点減ってしまう。これが0になるとゲームオーバーというわけで、いわば今でいうライフ制を採用しており、サブスコアの数字はRPGなどでみられるHPのようなものだと思えばよい。

ゲームスタート直後はサブスコアも0点から始まるため、サブスコアが100点に到達する前にミスしてしまうと即ゲームオーバーとなってしまう。これまでのゲーム&ウォッチでは最低3回はミスすることができたので、この仕様は厳しく見える。

しかし、そもそも原典の『バルーントリップ』自体が残機なしの一発死ルールなため、それを踏襲して本作でも残機無しになっているのである。その上でサブポイントの採用で残機ボーナスがあると考えれば、充分な救済処置だ。仮にサブスコアが1000点あれば10回までミスすることが可能で、プレイヤーが上達すればするほど、サブスコアも伸びていくことになり、必然的にゲームオーバーになりにくくなるというわけだ。

ボーナスステージもオリジナルをアレンジ

風船は25個とると1面クリアになり、ボーナスステージがプレイできる。ボーナスステージはアーケードおよびファミコン版にあったボーナス面をアレンジしたもので、時間内に風船を取っていくゲームになっている。ボーナスステージでもスパークが登場するが、触れるとミスではなくボーナスステージ終了となる。

8面の最後にはボスキャラのオイラム・リーパスが登場。直接攻撃することはできないが、一定時間スパークを避け続けると倒したことになり、クリアとなる。

コマごとの移動にクセがあり、アーケード&ファミコン版『バルーンファイト』とはプレイ感覚がだいぶ違うが、限られた画面表示と処理能力の中でいかに雰囲気を再現するかという熱意が伝わってくる移植である。オリジナル版しかプレイしたことがない方に、特にプレイして欲しい1作だ。

PLAYING MANUAL

ELECTRONIC GAME&WATCH™
BALLOON FIGHT℠ (BF-107)

NUMBER DISPLAY AREA (POINT, TIMER, PHASE, ETC.)
ALARM KEY
ACL SWITCH
TIME KEY
GAME KEY
WARP BUTTON
LEFT BUTTON
WARP BUTTON
RIGHT BUTTON
DIRECTION BUTTON
EJECT BUTTON

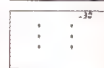
HOW TO PLAY
CONTROL BUTTONS

EJECT BUTTON	When this button is pressed the Balloon Man's jet is ignited.
DIRECTION BUTTON	Left or Right These two buttons are used to make Balloon Man go to the right or left
WARP BUTTON	When one of these buttons is pressed when the Balloon Man is on the Blinking Floor, it will warp to a Bonus Phase.

6

STARTING OF GAME

- When Game Key is pressed, the Top score is displayed and when released "P-01" is displayed, Balloon Man appears and the game starts
- The screen scrolls from left to right and the balloon starts to move. By controlling the Balloon Man skillfully with the Eject button and the Left & Right buttons, make him go forward collecting all the balloons.
- If you can collect more than 25 balloons, you will be able to proceed to the next phase. The blinking floor that appears between the phases is the warp zone to the bonus phase. By hopping onto this floor and pressing the warp button, you can warp to the Bonus phase. At this time, the total points earned from the beginning will be displayed

7

GAME & WATCH

マリオ・ザ・ジャグラー

MARIO THE JUGGLER

発売日：1991年10月　日本未発売

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』と同じ本体カラーの『マリオ・ザ・ジャグラー』。画面デザインがカラフルだ

全ゲーム&ウォッチの最終作！

ニューワイドスクリーン第8弾であり、最終作となったのが本作、『マリオ・ザ・ジャグラー』。それどころか、すべてのゲーム&ウオッチのトリを飾ったタイトルでもある。

本作が発売された1991年はすでにファミコンの次世代機であるスーパーファミコンが発売された後であり、ゲーム&ウオッチの新作がリリースされたこと自体知らなかった方も多いことだろう。そもそも本作は海外のみでリリースされ、国内では輸入ゲームショップに頼って入手するしか方法がなかったため、そういったショップに足を運ぶ習慣あったユーザーだけが、本作の存在を知ることができたのである。

『ボール』のリメイクで締めくくり

本作はゲーム&ウオッチ第1弾の『ボール』（P.8）を『スーパーマリオ』に登場するキャラに置き換えてリメイクしたものである。プレイヤーは主人公のマリオを操作し、左右ボタンを押してマリオの手を動かしながらハートやスターを使ったジャグリングを続けていくのが目的である。ゲームの設定としてはジャグリングになっているが、ゲームの感覚としてはお手玉である。

GAME Aでは画面内にマリオだけが登場し、ハート、スター、ボムの3個を使ってジャグリングしていく。スコアが上昇するに従ってアイテムのスピードも上がり、各アイテムを1回キャッチして投げ返すとスコアに1点が加算される。オリジナルの『ボール』は残機がなく、1回でもミスしたらゲームオーバーだったが、本作では3回までミスできる、ゲーム&ウオッチのスタンダードな仕様へと変更になっている。

GAME Bではマリオの両側にハンマーブロスとジュゲムが現れ、それぞれがハートを投げてくる。ハンマーブロスとジュゲムの投げたハートはマリオの手に届く場合もあれば、マリオを飛び越えて反対側のハンマーブロスかジュゲムの元へと届く場合もあり、プレイヤーを混乱させてくる。

お馴染みのメロディも聴ける嬉しい仕様

ちなみにハンマーブロスとジュゲムは、

仕様

型番	MB-108
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約9ヶ月、SR44で約15ヶ月(1年3ヶ月) 1日1時間ゲームをして約6ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	112(W)×67(D)×11.5(H) mm(折りたたみ時)
重量	65g(電池含む)

▲手足だけ液晶で、マリオ本体は背景イラストとして描かれている。この手法はアイデアモノ。

▲ミスをしてお手上げポーズのマリオ。手足だけでなく口まで液晶を使って表情表現している。

それぞれ『スーパーマリオブラザーズ』でモノを投げるキャラという特性があるため、本作の配役にもぴったりであった。彼らの投げるスターとボムはGAME Aと同じ動きになっている。GAME Bではアイテムを1回キャッチすると10点が入り、GAME Aも含めてスコアの配点は『ボール』と基本的に同じである。

逆に相違点としてはGAME Aではスコアが300点に、GAME Bではスコアが3000点になるとそれまでのミスが帳消しになるボーナスが発生する。一方で、ほかのニューワイドスクリーンのゲームに多く採用されているチャンスタイムは搭載されてない。

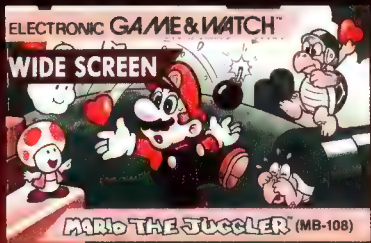
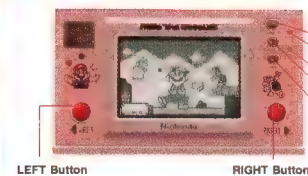
本作はゲーム開始時にファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』のメインテーマのイントロ部分が流れてからゲームが開始される。また、ゲームオーバーになったときも、ゲームオーバーのメロディが流れる。このように、サウンド面では決して高性能とは言えないゲーム&ウオッチでありながら、サウンドでもプレイヤーを楽しませてくれる点は実に憎い配慮といえる。

画面デザインのカラフルさに惹かれる

本作はゲーム&ウオッチ最末期の製品ということもあり、画面デザインのカラフルさについては特筆すべきものがある。画面内にはスーパーファミコン版『スーパーマリオワールド』のゲーム画面と近いイメージの背景イラストが描かれており、マリオも動作する手足以外は背景キャラとして描かれた上、液晶を重ねてアニメーションや表情を表現しているのである。

本体カラーも、従来のニューワイドスクリーンとは雰囲気がぐっと変わり、ファンに親しまれたファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』のROMカートリッジと同じ色を使用している。このような小さなところにもこだわりが感じられる。

ゲーム&ウオッチの歴史が『ボール』と共に始まり、11年に渡る歴史を閉じる作品が『ボール』をリメイクした『マリオ・ザ・ジャグラー』というのは単なる偶然だろうか。

日本のみならず世界でもブームを起こし、任天堂の躍進のきっかけにもなったゲーム&ウオッチに対する、同社なりの愛ある幕引きの演出だったのではないだろうか。そう思えてならない。

HOW TO OPERATE

To display the maximum score for the game, hold down either GAME A or GAME B Start Button To start the game, release the Start Button To move Mario's hands to the right, press the RIGHT Button. To move Mario's hands to the left, press the LEFT Button.
* If you press the ACL Button or remove the batteries, the maximum score will be deleted

GAME A Start Button To start game A, press this button, then release it

ALARM Button Gently press the end of the thin bar-button to change the alarm time, or set or cancel the alarm

ACL Button Gently press the end of the thin bar-button to set the time.

GAME B Start Button To start game B, press this button, then release it

TIME Button Press this button, then release it to display the time The alarm time can be displayed by holding down this button

LEFT Button

RIGHT Button

3

4

解説 原点に立ち返った低価格普及モデル

COMMENTARY OF GAME & WATCH #7

カラフルだけど安っぽくない、集めたくなるお洒落なボディ

ニューワイドスクリーンは1982年に発売された、ワイドスクリーン直系の後継モデルである。基本的なスペックはワイドスクリーンとまったく同じだが、定価を6000円から4800円に下げることで並行発売されていたマルチスクリーンとの価格差別化を図っている。

格安感を演出するため、従来のワイドスクリーンに比べてカラフルになり、それまでゴールドに統一されていたアルミ天板を機種ごとのカラーで着色、逆に周囲フチのプラスチックは上面を白にシリーズ全部を統一、下面は天板と同じカラーになった。なお、着色された天板は下地のヘアラインを活かすためにあえて下地塗りを廃したメタリック塗装を採用。フチの白との絶妙な組み合わせによって、一見カラフルでありながら洒落た雰囲気を持たせることに成功した、実にセンスの良い配色といえる。

操作ボタンはワイドスクリーンから引き続き、すべて赤色に統一されている。天板のメタリック、フチの白とマッチしており、これも絶妙なカラーリングだ。

また、細かい箇所だが、プラスチックパーツのツートンカラーの副次的効果により、電池フタを開けたときに白い前面パーツのプラスチックが見えるのもお洒落ポイントだと思う。

このように、カラフルだけど安っぽくない、絶妙なデザインバランスだったニューワイドスクリーンだが、『スーパーマリオブラザーズ』以降の4タイトルで路線変更が行われる。ロゴなどごく一部の箇所を除き、全面に下地塗りが施された原色でケミカルなボディへと変貌を遂げたのである。

この頃にはすでに日本では販売終了しており、北米の市場中心にシフトしていた。そのため、現地の子供受けが良い「オモチャらしいデザイン」が求められていたため、それに応えるためのデザイン変更なのだろうが、ゲーム&ウオッチの魅力は子供が背伸びしたくなるような高級感であるだけに、完全にオモチャ然としたデザインになってしまったのは、正直残念であった。

日本ではニューワイドスクリーンは『ドンキーコングJR.』と『マリオズ・セメントファクトリー』の2作しか発売されなかったが、海外では1991年の『マリオ・ザ・ジャグラー』まで実に8年にわたって発売され続けていた。海外の商品寿命の長さ、実に恐るべしである。

FRONT VIEW

BOTTOM VIEW

TOP VIEW

SIDE VIEW

移植やリメイクが多かったニューワイドスクリーン向けラインナップ

ニューワイドスクリーンのラインナップの特徴として挙げられるのは、他シリーズからの移植やリメイクが多いという点である。全8作のうち、移植・リメイクは6タイトルにおよび、オリジナルといえる『トロピカルフィッシュ』『マリオ・ザ・ジャグラー』も広い意味でいえば過去作の焼き直しである。

移植やリメイクが一概に悪いとはいえないが、ニューワイドスクリーンが発売された頃はブームに陰りが見えてきた時期でもあった。その頃のラインナップだけに、「安く発売しているのだからこれでいいだろ」といった驕りの気持ちがまったくなかったといえるだろうか?

『マンホール』や『スーパーマリオブラザーズ』など名作だけに移植タイトルとして選ばれたのも納得なのだが、本シリーズならではのアイデアを盛り込んだ新作も遊びたかったというのも偽らざる本音といえる。

STAND PARTS

BATTERY BOX

COLUMN OF GAME&WATCH

ゲーム&ウオッチ開発裏話

初期のゲーム&ウオッチ開発はすべて手作業

ゲーム&ウオッチに搭載されているCPUは組み込み用途向けの4ビットCPU。これ向けのゲーム開発はどのように行われていたかというと、ハンダゴテとIC(汎用ロジックIC)を使って手作業で「ロジック(デジタル回路)を組む」という極めて原始的な方法。プログラム言語はもちろんキーボードのモニターもない、スピード調整や判定を追加するといった微調整でも、ハンダゴテを使って調整していた時代であった。当然プログラマーもおらず、「ゲーム開発社=ハードウェア技術者」だったのである。

開発はA4サイズ程度のアクリル板に、セグメントの数だけ麦球(小さな電球)を埋め込んだ試作品を工作し、実際にデジタル回路を使って麦球を光らせながら動作チェックをする。難易度やスピードなどの調整もこの巨大な試作機を使って繰り返しテストし、完成したらシャープに納品してチップの形になるといった工程だった。

後になるとゲーム&ウオッチ開発の現場にもマイコンが入ってくるようになり、米ザイログ社の8ビットCPU、Z80を使ったプログラムによる開発に移行して一気に効率化が進む。8ビットCPUで試作品を作り、4ビットCPUに落とし込んでいた。もっとも、デジタル回路部分をZ80に置き換えただけなので、アクリル板+麦球を光らせながら動作チェックという基本ルーティン自体は変わらなかったという。

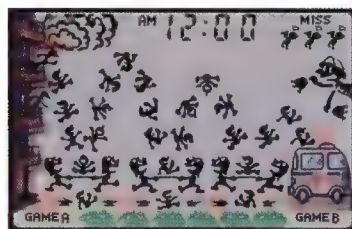
開発ラインは2チーム制で、1ラインあたりの開発期間は約1ヶ月前後。ほぼローテーションを組む形で、ペースの早いときには同じ月に2タイトル発売される時期もあった。

あの印象的なキャラクターはほとんど1人の手によって作られた

LCDゲームとしてもうひとつ重要な要素、液晶画面の絵についてはアートワークと呼ばれ、当時任天堂のクリエイティブ課に在籍していた加納誠が担当した。彼のデザインする単純ながらもユーモラスなキャラクターはゲーム&ウオッチの顔となり、彼の絵に魅了された方も多いことだろう。

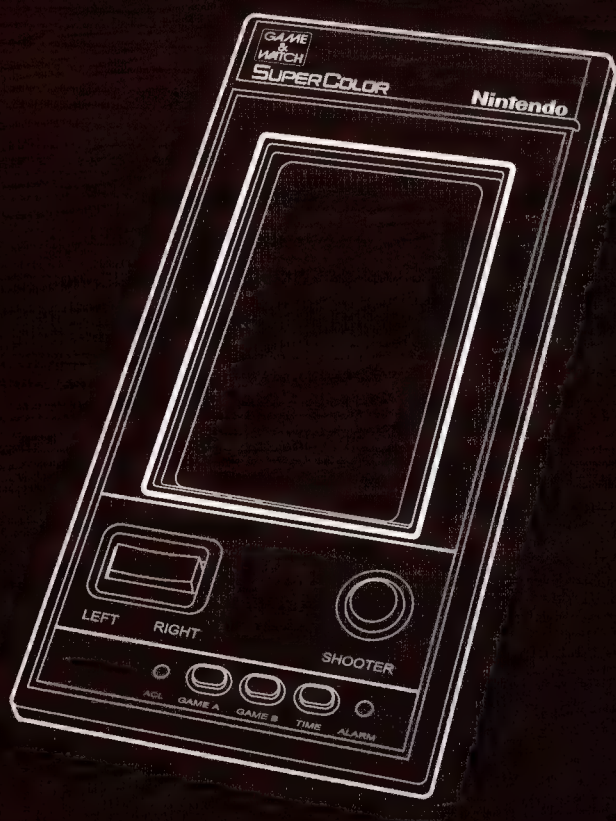
工程としてはA4サイズの用紙に版下(原板)となるイラストを描き、これをアクリル板に転写、イラスト通りに切り抜いた「巨大なゲーム&ウオッチ画面」の試作品を作る。動作チェックの過程でイラストの方に修正が必要になった場合はもちろん手直しをして、試作品が完成した段階でシャープへのマスター納品と一緒に液晶画面の版下としてイラストも入稿するという流れだった。

アートワークは、1枚の限られたスペースの中に全72セグメントを詰め込みつつ、いかに動きがあるようにポーズや表情にこだわるかという、加納の感性が如何なく発揮された領分であった。右に掲載した『パラシュート』『ファイア』のアートワークを見ても、「動きがありながら」「無駄なく詰め込まれ」「ポーズや表情がユーモラス」という複数の要件を高レベルで満たしており、完成度の高さがわかっていただけるかと思う。

なお、同氏は液晶のワートワークのみならず、本体色の選定やパッケージ、マニュアル等の印刷物のデザイン全般はもちろん、ゲームデザインのアイデア面でも関わることが多かったという。開発側は2チームでローテーションを組んでいるからまだしも、デザインは加納がほとんど1人でやっていたわけで、その作業量と才能にはただただ驚嘆するしかないといえよう。

▲単純なシルエットなのに楽しい『パラシュート』と『ファイア』のアートワーク

NEW WIDE

GAME & WATCH SUPER COLOR

SPITBALL SPARKY 138
CRAB GRAB 140

GAME & WATCH

スピットボール スパーキー

SPITBALL SPARKY

発売日：1984年2月7日　価格：6,000円

使用電池
LR44またはSR44 2個

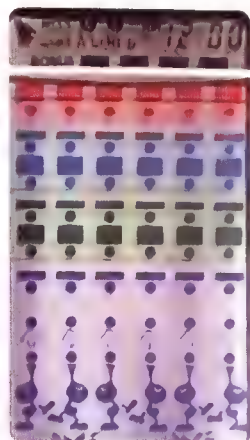
実物大

▲ゴールドの本体カラーと黒の操作キーでまとめられた『スピットボール スパーキー』。画面はカラーフィルムにて段ごとに色分けがされている。

ブロック崩しを大胆アレンジ

スーパーカラー第1弾としてリリースされた本作は、ブロック崩しの要素をを取り入れた、縦長画面を生かした1作である。プレイヤーは主人公のスパーキーを本体左下に付いている左右キーで操作し、落ちてくるボールの真下に移動させ、ボタンを押してボールを吹き上げ続けながら得点ブロックを全て消していくのが目的。

ゲームをスタートさせるとスパーキーの口の上にボールが乗った状態で始まるので、ボタンを押すことでボールが飛んでいく。以降は落下してくるボールを床に落とさないように吹き上げ続けるのだが、従来のブロック崩しゲームと違ってボールを台で跳ね返すわけではなく、ボールを吹き上げるルールのため、スパーキーの口元（最下段）まで引き付ける必要はない。最下段背景画面が赤色の領域までボールが落ちてきたら、どこでも吹き上げが可能となっている。また、吹き上げ操作せずに口で物理的に跳ね

全点灯状態

▲全点灯状態で全てのボール、得点ブロック、おじゃまボードが確認できる。

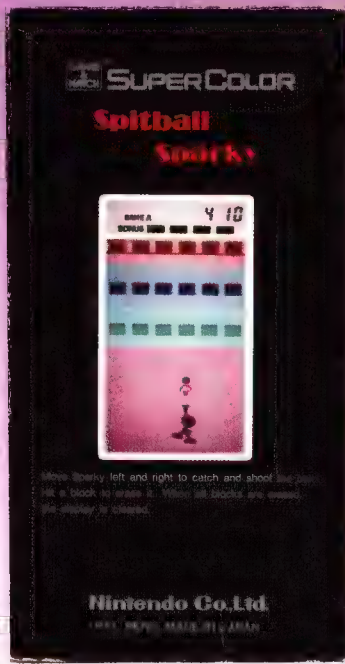
▲得点ブロックは緑が1点、青が2点、赤が3点となっている

仕様

型番	BU-201
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LS、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	70(W)×145(D)×11.4(H) mm
重量	95g(電池含む)

BOX ART COLLECTION

CATALOGUE

返すことはできない。

壊せるのは得点ブロックのみ

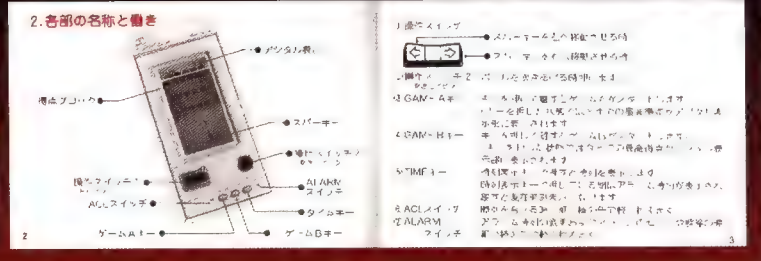
太いブロックが壊す対象の得点ブロックとなっており、得点ブロックにボールが当たると消すことができる。ボールが落下中に得点ブロックに触れた場合は壊すことができないため、壊せるのはボールが上昇中のみとなっている。ちなみに緑と青の得点ブロックは1回で消すことができるが、赤の得点ブロックは1回当てると点滅状態になり、2回目で消すことができる。

細いブロックは壊すことができないおじゃまボードとなっている。おじゃまボードは常時表示されて左右に移動しながらボールを跳ね返し、プレイヤーの邪魔をしてくる。

GAME Bではブロックが点滅

GAME Bでは、青と緑の得点ブロックが一定時間で現れたり消えたりする。そのため、得点ブロックが消えているタイミングとボールが重なった場合は消すことができずに通過してしまい、難易度が高い。

ボールの反射は、ボールが跳ね返った場所が画面左側の場合は右へと跳ね返り、画面右側の場合には左側に跳ね返る。またスパーキーが吹き上げた場合は必ず真上に上昇する。これらの法則を理解して先読みすることが攻略のコツだ。

PLAYING MANUAL

GAME & WATCH クラブグラブ CRAB GRAB

発売日：1984年2月21日　価格：6,000円

使用電池　LR44またはSR44 2個

実物大

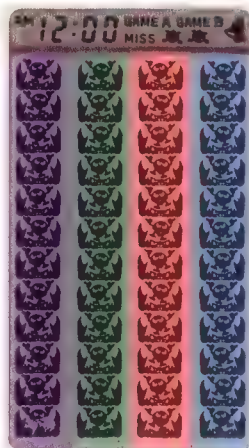
▲シルバーの本体カラーに赤の操作キーが付いている「クラブグラブ」の本体。カラーフィルムは縦のラインごとに塗り分けられている

デーモンクラブを戦略的に消そう

スーパーカラーシリーズの第2段で最後の作品となったのが本作。前作『スピットボール スパーキー』が横方向に色分けされていたのに対し、本作では縦方向へ塗り分けられており、これがゲーム性にも有効活用されている。

プレイヤーは主人公のミスターグラブを操作し、画面下から現れて画面上部を侵略していくデーモンクラブをすべて消し去ることが目的。GAME AとGAME Bでゲームの仕様が大きく変わっているのも特徴だ。

ゲームをスタートさせたら左右キーと上下キーを使ってミスターグラブを上下左右に移動させ、画面上部の4色に分かれたデーモンクラブを、下から上キーを押して突き上げるようにして消していく。方向キーは十字キーではなく、『スキッシュ』のように上下キーと左右キーが別々になっている。ちなみにボタンは存在しない。

全点灯状態

▲デーモンクラブの空きスペースに、スタークラブを配置するよう描かれている

▲GAME AとGAME Bの難易度はさほど変わらないのではと思いたくなる仕様!?

仕様

型番	JD-202
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時 分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃～40℃
外形寸法	70(W)×145(D)×11.4(H) mm
重量	95g(電池含む)

消した数だけ画面下部を侵略される

GAME Aは特定の色のデーモンクラブを消したら、消した色のデーモンクラブの数と同じ数のデーモンクラブが下から現れ、画面下部を占領していってしまう。画面下部を占領しているデーモンクラブは、やがて上から順番に上方向へと移動をはじめ、再び画面上部に留まって占領し始める。

このため、同色のデーモンクラブの列を一気にたくさん消してしまうと、特定のラインだけ画面下側が占領されてしまい、行動範囲が狭くなってしまうのである。それを避けるために、4色のデーモンクラブを均等に消していくことが攻略のコツになる。

GAME Bはデーモンクラブがランダム

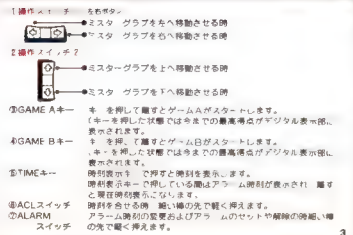
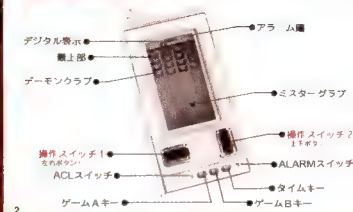
GAME Bではデーモンクラブを消しても画面下部を占領されることはなく、デーモンクラブを消した数とは関係なく、ランダムで画面下側からデーモンクラブが現れ続けて画面上部を占領し続けていく。そのため、GAME Bのほうが戦略的にもシンプルになっており、プレイヤーの行動範囲が常に広く取れることもあって、難易度が低いと感じるプレイヤーも多い。

デーモンクラブを消した時にはスコアは一切入らず、面クリア時に1面は10点、2面は20点、3面は30点と1面ごとに10点ずつ増えていくという、ゲーム&ウオッチ中でも少々珍しい配点方式が採用されている。

タイムが0になると30ごとに侵略される

さらに面クリア時の残りタイムもボーナス得点として加算される。ちなみに残りタイムが0になってもミスにはならないが、以降約30秒ごとに全ラインにデーモンクラブが4列ずつ増え、画面を侵略していってしまう。

デーモンクラブは下側から触れると攻撃をしたことになって消すことができるが、デーモンクラブの上側から挟まれてしまうとミスになる。スコアが300点になるとミスを帳消しにでき、3回ミスでゲームオーバーとなる。

デーモンクラブをどの順番で、どの程度ずつ消していくかという戦略が面白く、『テトリス』などに代表される落ちモノパズルに近い要素を感じさせるゲームでもある。

全面メッキ加工の異色派ゲーム&ウオッチ

1984年に登場した、ゲーム&ウオッチ中唯一の縦型画面を採用したのが本稿で紹介するスーパーカラーである。カラースクリーンやパノラマスクリーンはカラー表示を実現するために大きなサイズや複雑な構造を必要としたが、本機では重量わずか95グラムという、パノラマスクリーンの半分以下の重さを実現した。

スーパーカラーのカラー表示は偏光板を兼ねたカラーフィルムを置くことで実現するという単純な方法。一見した雰囲気は、古い例えだがカラーセロファンを貼った『スペースインベーダー』を見ているような趣である。液晶が点灯していない状態でもカラーフィルム自体の色が見えてしまうため、非点灯時のネタバレを避ける&見た目の悪さを考慮に入れた結果、『スピットボール スパーキー』では横方向に、『クラブグラブ』では縦方向への色分けといった具合に、単純なカラー表現にとどまった。

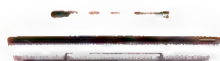
外観上の特徴としては、従来のアルミパネルを使わない、メッキ加工されたプラスチックを主体にした本体デザインが挙げられる。エッジ部分の鏡面加工と、前面および背面に施されたシボ加工のコントラストで高級感を演出し、外箱デザインも黒と赤を使った、今までのゲーム&ウオッチにはない方向性のシックさを狙ったものとなった。

機能面は従来のゲーム&ウオッチを踏襲しており、GAME AとBによる2種類の難易度のゲーム+アラーム付き時計機能を内蔵するなど、基本的に「ゲーム&ウオッチ」を名乗る上で一般的な機能は一通り備えている。

▲カラーフィルムをかざした部分だけ液晶の表示が見える。これが健康版を兼ねている証拠だ。

FRONT VIEW

BOTTOM VIEW

TOP VIEW

SIDE VIEW

目のつけどころは悪くなくとも、ハードの特徴を活かせなかった

前ページまでで紹介した通り、スーパーカラーは『スピットボール スパーキー』『クラブグラブ』の2タイトルのみのリリースという、異例なまでに短命なシリーズとなった。なぜこのような結果となったのだろうか。

一番大きな問題点として挙げられるのは「スーパーカラー」という商品名の割に名前負けした感があるカラー表現だろう。カラースクリーンやパノラマスクリーンのように「液晶でどうやってカラー画面を実現しているのだろう?」といった具合に驚かされるほどのものではなく、擬似的なカラーに付加価値を感じるユーザーがいなかった。

また、スーパーカラーのもう1つの特徴である縦画面も決して活かしきれたとは言えず、「単純な色分け+縦画面」というゲームデザイン上の縛りは開発者にとって想像以上に大きなものだったようだ。単純に縦方向に長い画面を実現するならば、従来のマルチスクリーンによる2画面を活用する方法でもすでに実現できていたわけで、事実、スーパーカラーが発売された以降もマルチスクリーンの新作はリリースされ続けていた。

一方、外観面での大きな特徴となるはずだった全面メッキ加工の本体も、決して好評だったとは言いがたい。この見た目から、ある程度ずっしりした重量感を想像する方々もいると思われるが、実際の重量は前述の通り95グラム。メッキ加工の外観に対して重量が軽すぎたため、かえって安っぽい印象を客に与えてしまったのだ。さらに、遊んでいるうちにメッキが剥げてプラスチック素材の下地が見えてくると、その安っぽさにより拍車がかかってしまう結果となった。また、縦長で重心バランスが悪いことから、従来のモデルで装備されていた自立用スタンドも省かれてしまい、これまでのゲーム&ウオッチにあった機能が省かれるという、不満点ばかりが積み重なる製品となってしまったのだ。

ここまで不満点を書き連ねることは大変心苦しいものがあるが、スーパーカラーは見た目のスタイルを優先したばかりに企画倒れしてしまった印象は否めない。スーパーカラーの特徴である縦画面とカラーフィルムを活かしたゲームを生み出すことができれば、もしかしたらシリーズ自体の評価も大きく変わっていたかもしれない。後ろ髪を引かれる感覚を感じさせる、そんなシリーズである。

COLUMN OF GAME&WATCH

今でも愛してやまないゲームウオッチグッズ

実物は残っていないけど、せめてグッズだけでも手元に置きたい!

ゲーム&ウオッチを遊んでいた子供も今や立派な大人。だけど、当時の思い出は今でも鮮烈に焼き付いている!

そんなわけで、そんなアダルトエイジに向けたゲーム&ウオッチグッズが多数リリースされているので本稿ではその一部を紹介する。168ページからの移植ゲームで遊びながら、これらのグッズで思い出に浸ってみてはいかがだろうか。

これら以外にもアンオフィシャルという形で様々なグッズが存在する。都合によりそれらの紹介は割愛するが、興味がある方は各自ネットで検索するなりして、探してみて欲しい。

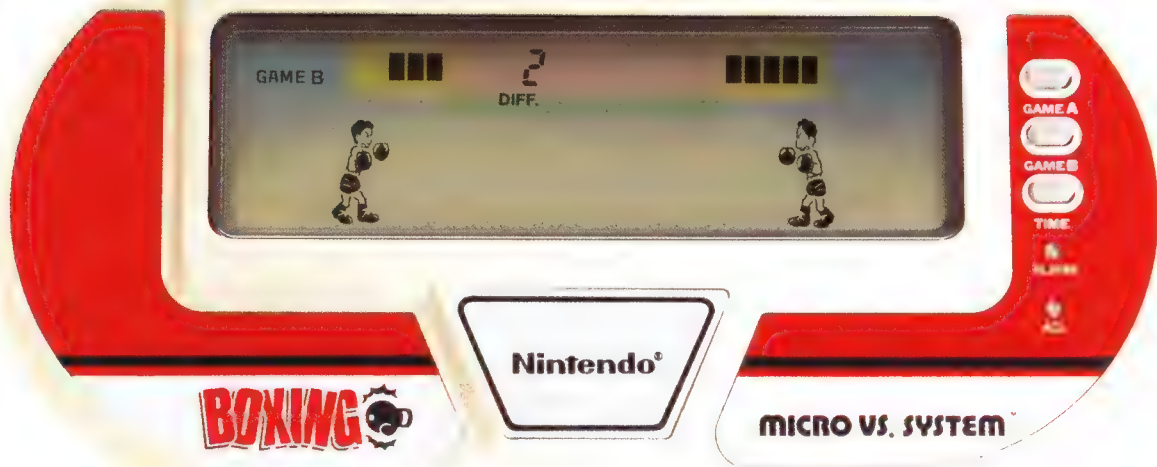
ミニソーラーキーホルダー GAME&WATCH
2010年3月26日発売
タカラトミーアーツ　950円
太陽電池で画面が動く1/4スケールのキーホルダー。残念ながら時計・ゲーム機能はついていないが、アクセサリーとしてならイイ感じかも。

クラブニンテンドーTシャツ2015 ゲーム&ウオッチ
クラブニンテンドーポイントの引き換え景品として贈られた非売品。着ているだけで楽しくなる柄だ。サイズはMとLの2種類あり。

amiibo Mr. ゲーム&ウオッチ
2015年10月29日発売
任天堂　1,200円
対応ゲームによって様々な効果を発揮する、遊べるフィギュアamiibo。4種類のポーズがセットになったお得版（台座は1つのみ付属）。

GAME & WATCH
MICRO VS. SYSTEM

PUNCH-OUT!! 146
DONKEY KONG 3 148
DONKEY KONG HOCKEY 150

実物大

▲赤と白というファミコン本体と同じカラーリングをした『ボクシング』の本体。ちなみに海外版タイトルは「パンチアウト（PUNCH-OUT!）」になっている

仕様

型番	BX 301
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

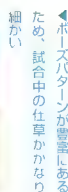
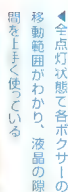
電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	158(W)×86(D)×24(H) mm
重量	187g(電池含む)

全点灯状態

◀全点灯状態で各ボクサーの移動範囲がわかり、液晶の隙間を上手く使っている

◀ポーズパターンが豊富にあるため、試合中の仕草がかなり細かい

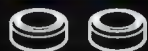
本格対戦型ボクシングゲーム

2つのコントローラーをケーブルでつないで独立させ、対戦プレイを可能にしたマイクロVSシステムの第1弾として登場した本作は、ゲーム&ウオッチでボクシングを再現したタイトルだ。

GAME Aは1人プレイで、画面右側のボクサーがプレイヤーキャラとなる。十字キーの上下でパンチの方向を選択し、ボタンでパンチを繰り出すことができる。左キーを押すと相手のパンチを避けるスウェーができ、右キーで元に戻る。相手にパンチを1発当てるとライフを1減らすことができ、パンチを当てた時に吹っ飛ばすかダウンさせるとさらに一定のライフを減らすことができる。相手のライフを0にすると試合に勝利できる。

本作のアクションはファミコンでリリースされた『アーバンチャンピオン』に近いシステムになっている。

PLAYING MANUAL

MICRO VS. SYSTEM BOXING
ボクシング
取扱説明書
(BX-301) Nintendo ©1984 Nintendo 保証書付

3.各部の名称と働き

実物大

▲緑と白の『ドンキーコング3』の本体。『ドンキーコング3』専用の主人公、スタンリーがゲーム&ウオッチに初登場。しかし、残念ながら本体に描かれてるイラストはドンキーコングだけである

仕様

型番	AK-302
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	158(W)×86(D)×24(H) mm
重量	187g(電池含む)

スプレーを使った対戦シューティング

マイクロVSシステム第2弾が本作。アーケードとファミコンでリリースされた『ドンキーコング3』の設定とシステムをベースに、対戦プレイに特化したアレンジを施されたのが本作。なお、関連作として『グリーンハウス』（P.62）もリリースされているが、それとは別の内容になっている。本作は残念ながら海外のみでのリリースとなり、国内では発売されなかった。

ゲーム内容はスタンリー対ドンキーコングに分かれ、お互いにスプレーを発射しながら画面内にいるハチを相手の陣地に追いやりながら進行していく。最終的にハチに刺された側が負けとなる。

GAME Aは1人プレイ。プレイヤーは画面右側のスタンリーを使用する。十字キーで上下に移動させ、ボタンでスプレーを発射できる。スプレーの使用回数は3回までとなっており、回復させるためには後方に落ちてくる液体をキャッチして補充しなければならない。液体をキャッチせず、下に落下してもゲームには特に影響はない。

相手を倒すとボーナス10点

ハチにスプレーを当てると1マス左側に追いやることができ、スコアが1点加算される。ハチをドンキーコングの側まで追いやることに成功すると、ドンキーコングを倒したことになり、ボーナス得点として10点入り、ふたたび対決が再開される。

GAME Bは2人同時プレイ。2プレイヤー側はドンキーコングを操作することになる。相手よりも有利にゲームを進めるためには、1発ごとのスプレーを確実にハチに当てていき、同時にスプレーの補充をこまめにしながらスプレーの発射を途切れさせないようにすることにある。

マイクロVSシステムの特徴をしっかりと生かしたゲーム性が素晴らしく、飛び道具を使った新鮮な対戦プレイは、対戦シューティングゲームの元祖として捉えることができる。

全点灯状態

◀空間を無駄なく使うためにスプレーの中側にハチを入れ込んでいることがわかる。

◀GAME Bの2人対戦プレイは、3本先取したほうが勝ち。人間同士は白熱する

GAME & WATCH

ドンキーコングホッケー
DONKEY KONG HOCKEY

発売日：1984年11月13日　価格：6,000円

使用電池
LR43またはSR43 2個

実物大

▲青と白のカラーリングをした『ドンキーコング ホッケー』の本体。アイスホッケーのイメージにピッタリだ。『ドンキーコング3』同様、こちらも本体にはドンキーコングのイラストが描かれている

仕様

型番	HK-303
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子
消費電力	0.0002W

電池寿命	時計表示のとき LR44で約6ヶ月 1日1時間ゲームをして約5ヶ月(LR44)
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	158(W)×86(D)×24(H) mm
重量	187g(電池含む)

マリオVSドンキーのホッケーバトル

マイクロVSシステム3作目にして最後の作品となったのが本作。アイスホッケーの試合をベースに、マリオとドンキーコングが1対1でアイスホッケーの試合をし、得点を競い合うゲームとなっている。1対1ということでアイスホッケーというより、エアホッケーに近いゲーム性になっている。

GAME Aは1人用ゲーム。プレイヤーは画面右側のマリオを操作する。十字キーで上下左右に移動でき、移動範囲は縦3マス、横3マスと全部で9マス分を移動することができる。また、ボタンを押すことでボールを打ち返すことができる。ボタンを押さずにボールとマリオの位置を重ねるだけだと、ボールを後ろに逸らしてしまう。

ゴールの範囲は両側とも後方全範囲となっており、相手がボールを打ち返せずに後ろにやりすごしてしまうとゴールが決まり、得点に1点が加算される。10点先取すると1勝となる。ゲームはドンキーコングが10点先取し、マリオが試合に回負けるとゲームオーバー。試合に勝利すると勝利数がカウントされていき、99勝でカウンターストップとなる。

全点灯状態

◀全点灯でボールの位置を確認すると、1マスの移動範囲が大きいことがわかる。

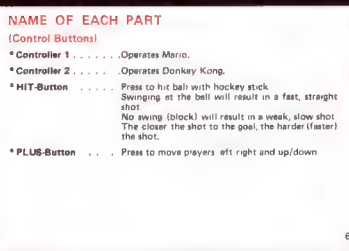
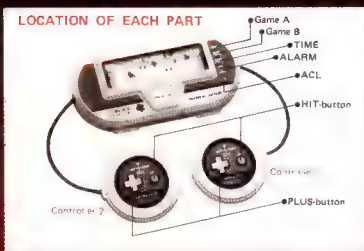
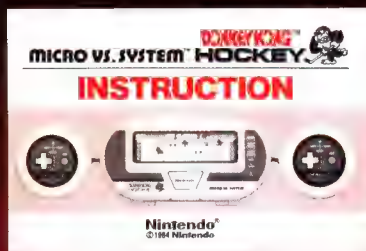
◀1対1のホッケーバトルはGAME Bの対人戦が圧倒的に面白い

クレイジースポットや審判に注意

画面内には常に上下に動いているクレイジースポットが存在しており、これにボールが当たるとボールの軌道が変化したりスピードが速くなったりしてしまうやっかいな存在。また、画面中央をうろうろしている審判にボールが当たると、必ずボールが来た方向に跳ね返ってしまう。

GAME Bは2人プレイモード。1プレイヤー側がマリオを操作し、2プレイヤー側がドンキーコングを操作して対戦する。ゲームは10点先取した方が勝利となる。

1人で黙々と勝利数を重ねるプレイをしてもいいが、やはりGAME Bの対戦プレイが面白い。エアホッケーを遊ぶ要領で友達と遊ぶと盛り上がる。

NAME OF EACH PART
(Control Buttons)
* Controller 1 . . . . . . .Operates Mario.
* Controller 2 . . . . . .Operates Donkey Kong.
* HIT-Button . . . . . . Press to hit ball with hockey stick.
Swinging at the ball will result in a fast, straight shot
No swing (block) will result in a weak, slow shot
The closer the shot to the goal, the harder (faster) the shot.
* PLUS-Button . . . . Press to move players left right and up/down
6

解説 携帯ゲーム機の対戦は成功だったのか

COMMENTARY OF GAME & WATCH #9

海外向けの需要に応える形で開発されたマイクロVSシステム

マイクロVSシステムは1984年に任天堂が発売したゲーム&ウオッチのシリーズである。欧米ではスポーツ人気の文化背景もあって対戦型のゲームの需要が高く、その需要に応える形で開発された。元々は海外向けのみの商品であったが、後に日本でも発売することが決定。『ボクシング（英語タイトルはPUNCH-OUT!!）』『ドンキーコング3』『ドンキーコングホッケー』の3タイトルが発売され、これが日本で最後に投入されたゲーム&ウオッチのシリーズとなった。

マイクロVSシステムは、小さい本体で2人が同時にプレイするという難題を、本体と2つのコントローラーを分離するという大胆な方法で解決した。本製品の前年にはファミコンが発売されており、携帯ゲーム機でありながら据え置き型のアイデアを持ち込むという発送はここから来ていると思われる。

携帯する利便性を損なわないようにするために本体にコントローラー収納用のフタを設け、さらに2つのコントローラーにはケーブルが収納できるように巻き取り機構を備えるという複雑な構造となった。

なお、本体のフタは好きな角度で固定することができ、ゲームを遊ぶときに好みの角度で楽しめるよう、チルトスタンドとしての機能を持ち合わせている。

コントローラーは全タイトル共通で、十字キー1つとボタン1つを装備。本体サイズの都合上かなり小さなコントローラーではあるが操作性は実に良好であった。ちなみに、ファミコンとは違って本体から向かって右側が1プレイヤー、左側が2プレイヤーとなっている。

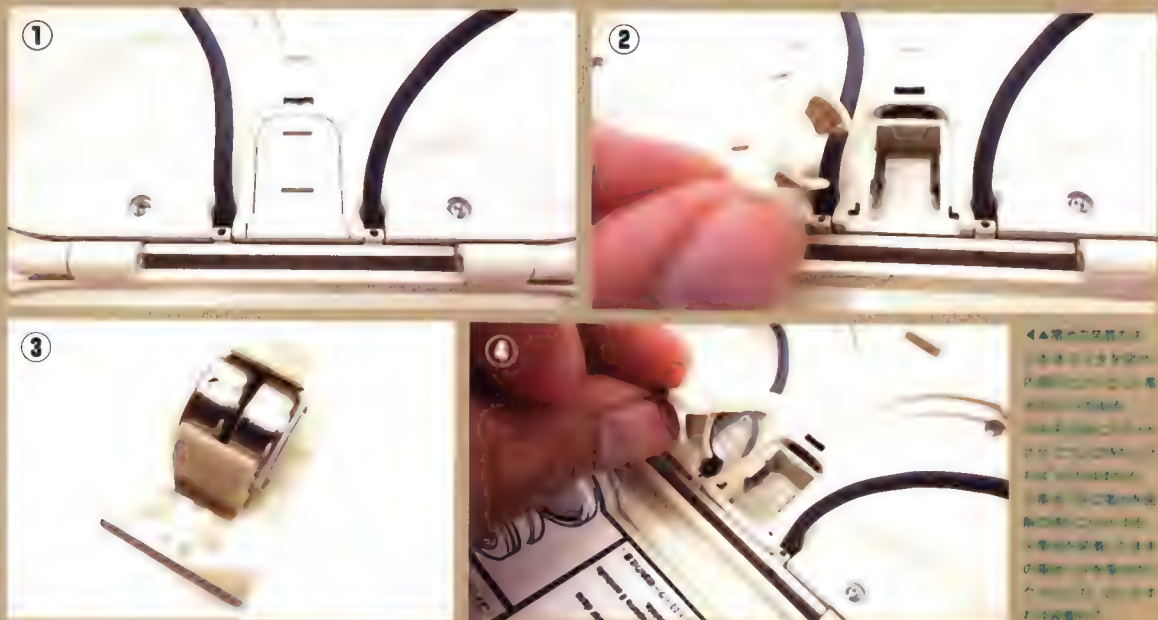
FRONT VIEW

REAR VIEW

SIDE VIEW

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

▲コントローラーの裏側には巻き取り機構用のつまみがついている。ケーブルをしまうときには矢印の方向に回してコントローラー内にケーブルを収納する。

電池は今までの機種でも使われていたLR44（SR44）を採用しているが、本体スペースの都合で縦に2つ重ねる形で入れる方法が採用された。そのため、電池フタに電池をはめ込んでから電池ボックスに装着するという変則的な装着方法となっている（上写真参照）。

対戦を前提としたゲームデザインを行なうために問題となるのは、従来の液晶の表示能力ではセグメント数が根本的に足りないという問題であった。少なくとも2人のプレイヤーが公平な形でキャラクターを動かすためには単純に2倍はセグメント数が必要なわけで、これを解決するために液晶パネルも本機の開発に合わせて新規開発。従来のものよりも横幅が2倍の長さを持つ超ワイド液晶パネルを採用した。これにより、表示セグメント数を一気に136個まで増やすことが可能になり、一気に表現力が向上することとなった。

対戦ゲームは双方のプレイヤーに有利不利があってはならない

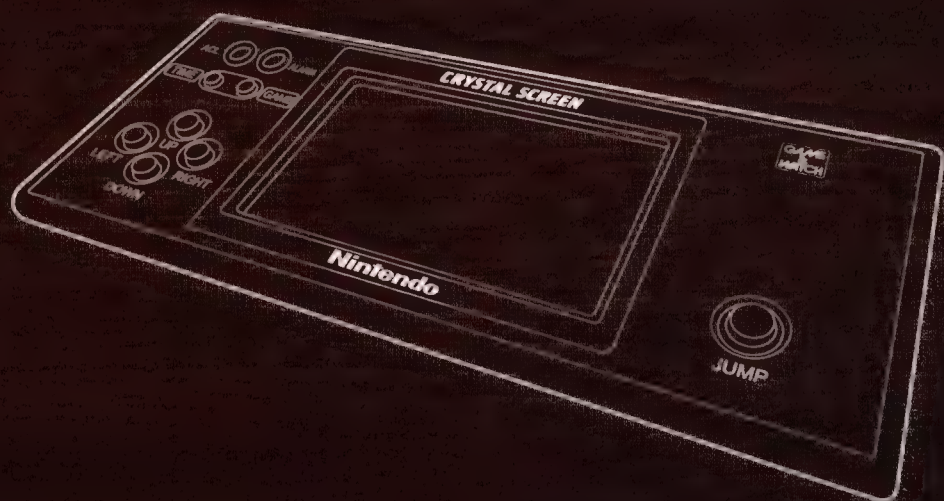
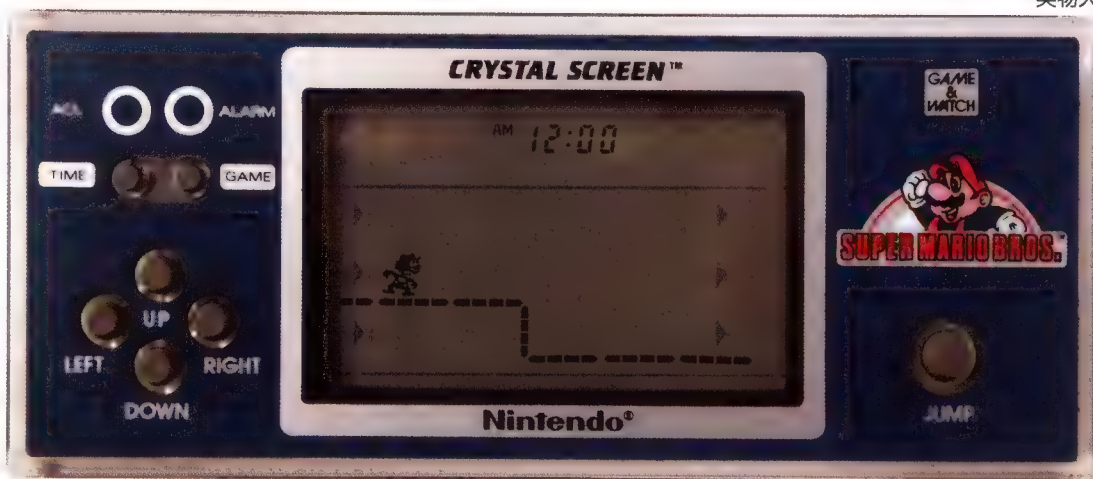
マイクロVSシステムは見た目にこそ奇抜ではあるが、「対戦」を軸にしたゲーム&ウオッチを作る上でさまざまな検討を重ねた上で、液晶パネルやマンマシンインターフェース（コントローラー）を新規開発するなど、実に意欲的な製品である。しかし、その割には知名度が高いとは言いがたく、珍品扱いのポジションに甘んじているのが現実である。これには、液晶パネルというデバイス自体が対戦という要素には向かないといった事情が挙げられる。

まず、1画面の中で対戦を前提としたゲームデザインを考える場合、どちらかのプレイヤーに有利・不利があってはならず、2人のプレイヤーが横に並んで遊ぶことを考慮に入れると、必然的に左右対称のレイアウトにならざるを得ない。そうなると、実際に発売された「ドンキーコング3」「ドンキーコングホッケー」のように向かい合わせに格子状に配置されたアートワークになってしまい、デザインの自由度が限りなく低いゲームになってしまう。結果的に、でき上がるゲームはどれも似たり寄ったりの内容になりかねず、仮にシリーズが継続したとしても、早晩に行き詰まっていたのではないだろうか。

もうひとつの理由は、CPUの処理能力と液晶の応答速度問題である。P.20でもすでに述べた通り、ゲーム&ウオッチに搭載されたCPUは元来電卓での使用を想定したもので処理の高速なアクションゲームには向いていない。さらに、液晶自体も応答性が悪いことから、プレイヤー同士を対戦させる場合、プレイヤーの反応速度に表示が追いつかないのである。

実際、マイクロVSシステムで発売された3タイトルは、いずれも良好な操作というには無理のあるものばかりだった。結局ゲーム&ウオッチに限らず、当時のLCDゲームにおいて「対戦」というプレイスタイル自体、相性が悪かったと結論づけるしかなかったといえる。

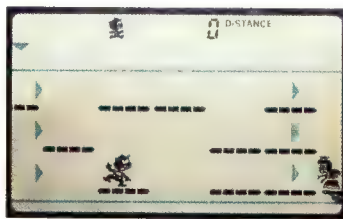
GAME & WATCH
CRYSTAL SCREEN

SUPER MARIO BROS. 156
CLIMBER 158
BALLOON FIGHT 160

実物大

▲紺色のカラーリングをした『スーパーマリオブラザーズ』の本体。マリオカラーではないのが意外だ。画面右側のパネル部分にはマリオのイラストが描かれている

ニューワイド版よりリリースは先

ゲーム&ウオッチの最後期、クリスタルスクリーンの第1弾として発売されたのが本作だ。すでにファミコンで『スーパーマリオブラザーズ』がヒットした後でリリースされたものだが、残念ながら本作は国内未発売タイトルで、海外のみの発売であった。

『スーパーマリオブラザーズ』は同名タイトルが複数存在するが、一番先に発売されたのはこのクリスタルスクリーン版。後にグラフィックなどをリニューアルしたものがニューワイド版も発売された。

本作の画面内に登場するマリオのグラフィックは、マルチスクリーン版『ドンキーコング』に近いデザインになっており、旧来のゲーム&ウオッチユーザーにとっては親しみを感じやすいデザインといえるかもしれない。また、下の写真でも分かる通り、ピーチ姫のグラフィックも本作独自のゲーム&ウオッチらしいキャラグラフィックになっている。

▲各マップの先にはピーチ姫が待っており、彼女のもとに無事たどり着くとクリアとなる

右方向へ進むようアイコンが存在

本体デザインは従来よりかなり横長になっており、ニューワイド版と比べると各ボタンが小さめに作られている。また、本体のパネル部分に描かれたマリオがニューワイド版では右向きだったのに対

▲画面は閑散としているが、集中しているとステージの舞台が脳内に浮かび上がってくる

仕様

型番	YM-801
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子

消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき約9ヶ月、1日1時間ゲームをして約6ヶ月
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	145(W)×62.5(D)×7(H) mm

し、本作では左向きに描かれている。画面の両端には右側を向いた三角のアイコンが置かれており、右側へ進むことが示されている。このアイコンはクリスタルスクリーン版のみの仕様である。

タイトルは「ブラザーズ」となっているが、クリスタルスクリーン版である本作でもマリオのみ登場し、ルイージは登場しない。プレイヤーはマリオを操作し、フィールド面や地下面などを進んでいきながらゴールで待っているピーチ姫の場所に辿り着けば面クリアとなる。

ゲームスタート時や各面の最初には『スーパーマリオブラザーズ』お馴染みのメロディが流れ、ゲームが開始される。操作は画面左側に付いている4方向ボタンでマリオを操作し、ボタンでジャンプすることができる。各面強制スクロールで、障害物を4方向移動とジャンプで超えてながらゴールであるピーチ姫のもとを目指していく。

画面右上にDISTANCEと表示されている数字はゴールまでの距離を示しており、1コマスクロールするごとに1つ減っていく。DISTANCEが0になったあと、画面右側にピーチ姫が現れる。ピーチ姫の場所に移動するとゴールになり、

すると、クリアジングルが流れ、クリアボーナスが入る。

敵はハンマーを投げてくるジュゲムとキラーの2種。クッパはアラームキャラとして登場する。ニューワイド版同様、敵を倒すことはできない。

音と動きの演出でステージを表現

各ステージに背景はなく、ステージに使用されている障害物も共通の床や壁のみ。しかし、これらの配置や動きによってオリジナルの『スーパーマリオブラザーズ』の何を表現しているのかを想像できるようになっている。例えばバーが回転していたらファイアバーを表現していることがわかるといった具合だ。

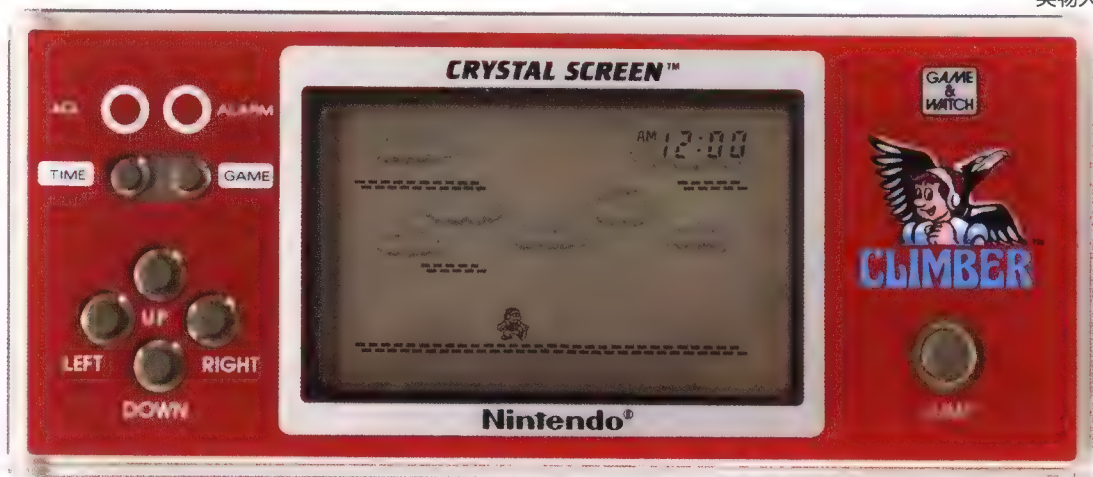
地下ステージはオリジナルと同じBGMを流すことで、ここが地下ステージであることがわかる。マリオの挙動が通常時とは違って空中制御できる面は海中ステージである。敵に触れるか、画面下の海に落ちてしまうとミスになり、3回ミスするとゲームオーバー。

海外でも出回り数が少なく、高値で取引されている本作。クリスタルスクリーンの美しさは、ぜひ機会があったら目にしてもらいたい一品といえる。

GAME & WATCH クライマー CLIMBER

発売日：1986年7月4日　日本未発売

使用電池
CR2025 1個

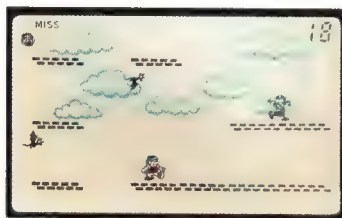
実物大

▲赤の本体カラーをした『クライマー』。ニューワイド版と色が違うのもポイント。パネル部分には主人公のクライマーとボーナスステージの鳥が描かれている。

『アイスクライマー』のアレンジ移植

主人公のクライマーがひたすら上の足場へと昇っていくのが目的のクライマーアクションが本作、『クライマー』である。

『スーパーマリオブラザーズ』ではキャラグラフィックの変更がされていたが、本作のグラフィックや画面構成はニューワイド版と全く同じになっており、純粋に本体デザインのみが違う仕様となっている。

ニューワイド版（P.128）でも触れているが、本作はファミコンとアーケードでリリースされた『アイスクライマー』を元にゲーム&ウオッチ用にアレンジをしたゲームである。

プレイヤーは4方向ボタンとジャンプボタンで主人公のクライマーを操作。各階の床はクライマーのジャンプアタック2回で壊すことができ、壊した場所から上へと移動することができる。なお、クライマーが1段登るごとに1点が加算される。

▲多数のお邪魔キャラクターに囲まれたクライマー。最上階への道のりは遠い。

穴に落ちると数段落とされる

スクロールは強制ではなく、クライマーが上の段に飛び乗った時に1段下にスクロールするようになっている。そのため、一度登った後に再度下に降り、また登って点を稼ぐということがで

▲最上段には大きな鳥が悠々と飛んでいる。これにジャンプでつかまればステージクリア。

仕様

型番	DR-802
時計精度	平均日差 ±3秒以内(常温)
時計表示内容	時·分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子·液晶表示素子

消費電力	0.0002W
電池寿命	時計表示のとき約9ヶ月、1日1時間ゲームをして約6ヶ月
使用温度	10℃~40℃
外形寸法	145(W)×62.5(D)×7(H) mm

きない。クライマーが立っている場所は常に一番下の段になっているのである。クライマーが穴に落ちてしまうとミスになり、一定の段を落とされてしまうので注意が必要だ。

フィールドには穴を見つけるとブロックで穴を埋めてしまうブロックマンが徘徊している。ブロックマンは穴を埋めると消えてしまうため、それを逆手に取ってブロックマンを消すことも可能である。

ブロックマンは『アイスクライマー』に登場する、氷を埋めてしまうあざらしのトッピーが元になったキャラであるが、トッピーは穴を見つけると氷を取りに一旦画面外へ消えてから氷を運んでくるのに対し、ブロックマンはその場で埋めてしまうという違いがある。

他にはブロックマンのペットである鳥がうろついており、これらの敵に触れるとミスになる。この鳥も『アイスクライマー』に登場する、鳥のニットピッカーがモデルだと思われる。

ゲーム開始から25段登ると面クリアとなり、ボーナスステージに突入する。ボーナスステージでは一番上を飛んでいる鳥にジャンプで掴まることができればボーナス得点が20点加算される。

5周目のボーナス面ではボス戦も!

5面クリア後のボーナスステージではドラゴンが現れる。ドラゴンを倒すには剣を手に入れ、ジャンプして剣で攻撃することで倒せる。ドラゴンを倒すとボーナスステージクリアとなり、得点が30点加算される。ちなみに4方向ボタンの上ボタンと下ボタンはドラゴンを戦う時のみ使用する。

ドラゴンは以降も10面、15面と5面ごとに登場するが、ドラゴンとの対決シーンは原典の『アイスクライマー』には存在しない本作オリジナルの要素。また、もうひとつのオリジナル要素としてクライマーの足場である床は時間と共に厚みが薄くなって最後は消えてしまうのもゲーム&ウオッチ版のみの特徴だ。

先の面へと進むと、足場に棘のある植物が出現するようになり、クライマーの道を遮ってしまう。もちろん、これに触れるとミスになる。

上方向スクロールというゲーム&ウオッチでは珍しいタイプのゲームだが、『アイスクライマー』には存在しなかったボス戦などのアクション性でも楽しませてくれる1作だ。

実物大

▲緑の本体カラーをした『バルーンファイト』。パネル部分にはバルーンマンとボスのオリアム・リーバスが描かれている。ファミコン版のキャラとは違った印象のデザインだ

『バルーントリップ』のアレンジ移植

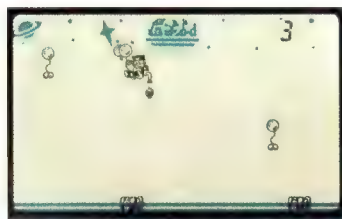
クリスタルスクリーン第3弾であり、同時にシリーズ最終作でもある本作。ファミコンでリリースされた同名ゲームのGAME Cでプレイできる『バルーントリップ』をゲーム&ウオッチ向けにアレンジ移植したゲームである。

本作も他のクリスタルスクリーンのゲームと同様に、後にニューワイド版がリリースされている。本書での紹介は先にシリーズ展開されたニューワイド版を先に紹介する構成になっているが、リリース自体はこちらのクリスタルスクリーン版が先である。

プレイヤーは主人公のバルーンマンを操作し、画面内の風船を取得していくことが目的。画面は左方向へ強制的にスクロールしていくため、取れなかった風船は画面の右側へと消えていってしまう。ルール上、画面に現れる風船は必ずしも取る必要はなく、ミスする危険がありそうな風船は無理して取る必要はない。なお、風船を1個取るごとにスコアに1点が加算される。

風船の連続取得でスコアアップ

画面に現れる風船を逃さずに20個連続で取ると、風船を取ったときのスコアが2点になるボーナスタイムに突入す

▲ちょっと足場で一休みしようと思ったら、目測を外してドボン。スクロールのタイミングを見極めよう。

▲ルールは風船を取っていくだけなので一見簡単そうに見えるが、スパークがそれを邪魔してくる

仕様

型番	BF-803	消費電力	0.0002W
時計精度	平均日差　±3秒以内(常温)	電池寿命	時計表示のとき約9ヶ月、1日1時間ゲームをして約6ヶ月
時計表示内容	時・分(12時間表示)、アラームは1分間隔で設定可能	使用温度	10℃～40℃
主要素子	ワンチップC-MOS-LSI、水晶振動子・液晶表示素子	外形寸法	145(W)×62.5(D)×7(H) mm

る。40個連続でスコアが3点、60個連続で4点と、風船の連続取得を続けるとスコアがアップしていく仕様だ。ちなみにこのスコアアップシステムは、ファミコン版『バルーントリップ』にも存在する仕様である。

ゲームスタート地点は海上にある足場。操作は画面右側のイジェクトボタンを押すことで上昇し、イジェクトボタンを押さずにいると自然と落ちてきてしまう。左右への移動は画面左側の4方向ボタンの左右ボタンですることができ、それぞれのボタン操作を組み合わせて空中での制御をしていく。

定期的に現れる足場は着地することができる。バルーンマンが海に落ちるか、画面内に現れるスパークに触れるとミスになる。

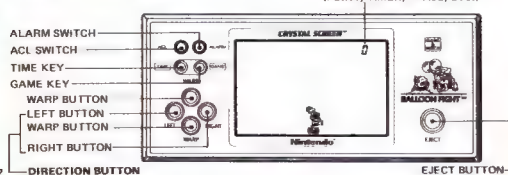
風船を25個取ると1面クリアとなり、点滅し始めた足場に着地して上ボタンか下ボタンを押すとボーナスステージへと突入する。ちなみに一定時間点滅した足場に着地しないでいるとボーナスステージ突入の権利を失ってしまい、次の面がスタートする。

ボーナスステージでは固定画面のなかで風船が下から上に飛んでくるので、これを時間内にひたすら取ることが目的。ボーナスステージではスパークに触れるか海に落ちるとミスにはならない代わりに、その場でボーナスステージが終了してしまう。

ボス戦はひたすら耐え抜くのみ

8面の最後にはボスのオイラム・リーパスが登場する。ボスは倒すことはできず、一定時間スパークを避け続けることに成功すると、演出としてボスを捕獲するシーンが表示され、クリアとなる。

本作で最も特徴的なのがスコアの部分で、本来のスコアとは別にサブポイントが用意されている。通常スコアはゲーム中に減ることはないが、サブポイントはミスをするごとに100点ずつ減っていってしまう。そのため、ゲーム開始直後にサブポイントが100点以下の状態でミスするとゲームオーバーになってしまう。残機制でもミス回数制限でもない、かなり独特なシステムだといえる。

本作は手軽に遊べる携帯版『バルーントリップ』といったところだが、緻密な操作で乗り切るのではなく、コマごとの移動を組み立てていくことが要求されるタイプのゲームとなっている。

解説 高級路線の究極形、クリスタルスクリーン

COMMENTARY OF GAME & WATCH #10

シリーズ最薄の秘密はフレキシブル基板によるマザーボード

厚さがわずか7ミリというシリーズ最薄を実現した、ゲーム&ウオッチ最後のモデルがクリスタルスクリーンである。裏側が透けて見える透明な液晶画面、クリスタルをイメージしたクリアパーツを多用した外観は、ここまでくると子供がオモチャとして乱暴に扱えるシロモノではなく、もはや工芸品の域まで達しているといっても過言ではないだろう。

クリスタルスクリーンのこの薄さを実現している秘密は、マザーボードに従来のリジッド基盤ではなくフレキシブル基板を採用している点にある。フレキシブル基板はフィルム状で折り曲げることが容易なため、スマホやデジカメをはじめとした小型電子機器内部のケーブル配線などによく使われるが、マザーボードとして使用されるケースは珍しい。

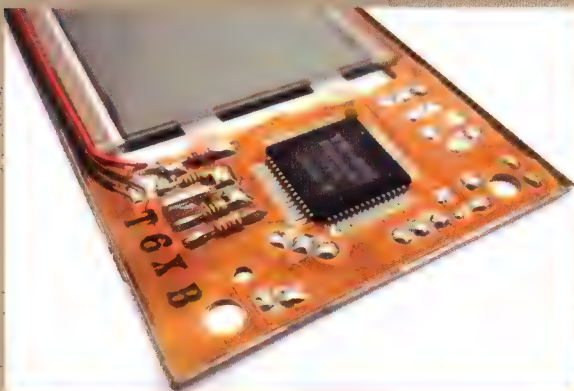
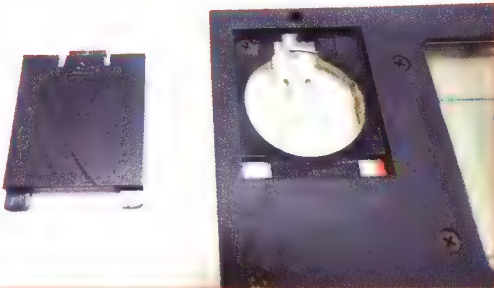
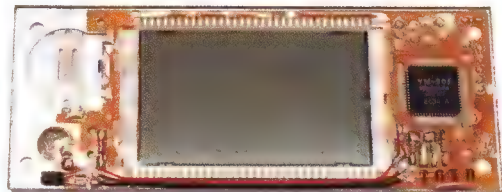
もちろんそのままではペラペラで使いものにならないため、鉄板による補強材が入っている。しかもこれ自体がグランドの役割を果たしており、鉄板とフレキシブル基板は直接はんだ付けされているため取り外すことはできない。また、従来のゲーム&ウオッチのように階層状に部品を配置できないため、すべてが平面に収まるように整然と配置されている。クリスタルスクリーンの形状が横に極端に長いデザインなのも、反射板がない透過液晶パネルを採用したのも、すべては極限まで「薄い本体」を作る過程での副産物なのである。

FRONT VIEW

REAR VIEW

TOP VIEW

SIDE VIEW

BATTERY BOX

▲フレキシブル基板が使用されたマザーボード。コストの都合なのか、このサイズでありながらチップ抵抗ではなく通常の抵抗が使用されている。

▲クリスタルスクリーンの部品構成は極めてシンプル。クリアパーツの前面パネル、鉄板で補強されたマザーボード、シボ加工された色プラによる背面パネルの3つで構成される。

▲全面パネルを外してみると [illegible]

操作ボタンもキートップがなく、ゴム接点がそのままむき出しになっているという大胆な設計。タッチセンサーぽく見えるACLボタンとALARMボタンも、表面シールで隠されてこそいるが、ゴム接点を直接押す方法を採用している。一見おしゃれに見えるクリスタルスクリーン独特の小さなボタンも、これもまた薄く作るための副産物だったのだ。

クリスタルスクリーンは文字通り工芸品そのものだった

クリスタルスクリーンは『スーパーマリオブラザーズ』『クライマー』『バルーンファイト』の3タイトルが発売されたが、ゲームの内容としては総じて後に発売されたニューワイドスクリーン版のほうが評価が高い。これは、ゲームの内容どうこうというよりは、クリスタルスクリーン自体の遊びにくさに起因するものである。

透過液晶パネルは見た目こそ美しくてもゲームを遊ぶには不向きな上、小さなボタンも指に食い込んで「操作しやすい」とはいい難い。結果的に継続して売れたのはマルチスクリーンやニューワイドスクリーンだったわけで、この事実が消費者の率直な評価だったのではないかと思われる。

クリスタルスクリーンは、日本ではすでにゲーム&ウオッチ自体の販売を終了していた1986年にリリースされており、北米のみでの発売にとどまった。正確な販売数は不明だが、内部のはんだ付けが手作業で行われている点、わずか3タイトルのみで打ち切られている点からも、歩留まりが低く生産性が悪い、いわゆる大量に作れない「割に合わない」製品だったのでないだろうか。

この推測が正しければ、逆にいえばクリスタルスクリーンは職人の手作業で作られた、まごうことなき"工芸品"そのものだったわけで、出回り数が少ないのも納得がいく。

ゲーム&ウオッチが「高級感」をキーワードに子供たちに受けたのは確かだろうが、それ以前に「ゲーム機として遊びやすかった」という大前提があってこそだった。クリスタルスクリーンの失敗は、自分たちが作りたいものを優先しすぎたあまりに、ユーザーのプレイアビリティを軽視した結果だと思う。

GAME & WATCH APPENDIX

GAME
&
WATCH

海外ゲーム&ウオッチ事情

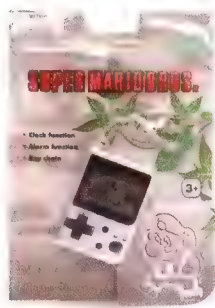
GAME & WATCH OVERSEAS CIRCUMSTANCES

海外は日本国内以上にゲーム&ウオッチの人気が高く、日本市場に比べて2倍以上の販売数を記録していた。理由としては、北米を除き販売を各国現地の代理店（ディストリビューター）に任せたことで、きめの細かい販売網を素早く構築できたことが挙げられる。

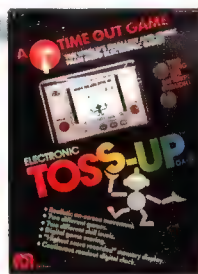
日本ではファミコンにブームの座を明け渡す形で1985年の『ブラックジャック』を最後に撤退してしまったが、海外では1990年代になっても家庭用ゲーム機と共存する形でゲーム&ウオッチ市場は存在し続けた。

なお、本ページで紹介したディストリビューターはごく一部であり、他にもイギリスのPLESSEY、イタリアの OTOYS および Giochi Preziosi、アルゼンチンのArgentin bleu、韓国の金星電子（現・LG電子）ほか、世界中に多数のディストリビューターが存在していたことが確認されている。

北米エリア

任天堂は割と早期から北米市場を意識しており、1980年に米国現地法人であるNOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）によって様々な販売形態、ブランド名、パッケージで展開していた。ゲームウォッチ市場終焉後もMINI CRASSICSという液晶キーチェーンゲームを展開（なんとマルチスクリーンまである!）、これのみに存在する新作タイトルまで投入されるほどの人気商品となった。

◀ニューワイドスクリーンあたりまでの大抵のタイトルは移植された 8 10トル程度とお手頃価格なのも嬉しい

Time-Out

米Mego社がディストリビューターとなり、NOAが設立されるまでの間、シルバーシリーズ5タイトルをTime-Outブランドで発売していた。パッケージはA4サイズと大きいが、ほとんどがダンボールのスペーサーでマニュアルなどは日本のものと同サイズである。

Pocketsize

NOA設立後、Pocketsizeブランドで販売していた。ポップなボックスアートが特徴で、海外のコレクターにも人気が高い。ワイドスクリーン、マルチスクリーン、ニューワイドスクリーンが発売され、スーパーカラーとマイクロVSシステムはGAME&WATCHブランドで発売された。

Micro Games USA

簡易なブリスターパッケージを採用、低価格にて発売されたシリーズ。マルチスクリーンとニューワイドスクリーンが中心だが、『PUNCH-OUT!!』などマイクロVSシステムのMicro Games版も存在する。なお、同じタイトルを何度も再販したため、ブリスターのデザインにバリエーションが多く、コレクター泣かせの品である。

APPENDIX

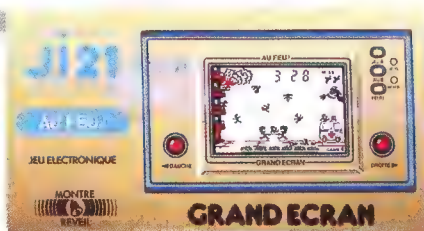
欧州エリア

欧州は北米に次いで市場が大きく、また現在ほど市場・物流が統一されていなかったことから多数のディストリビューターが入り込んでいた。各々の国民性や事情からタイトルを変更して発売するケースも度々あり、コレクションするにはややハードルが上がる要因になるものの、眺めていて楽しいのも欧州エリア向け商品の特徴といえる。

CGL

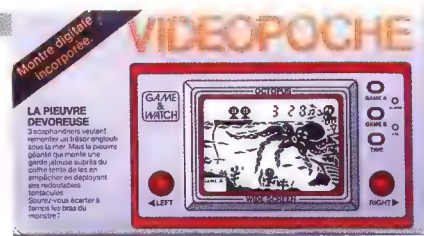
イギリスのディストリビューターで、クリスタルスクリーン以外のすべてのゲーム&ウオッチを発売している。そのため出回り数も多く、海外のゲーム&ウオッチコレクションで一番遭遇率が高い。GAME&WATCHブランドにて展開された（本体とパッケージにCGLのロゴあり）。

J.i21

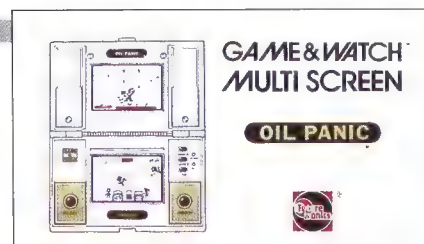
フランスのディストリビューターで、ゴールド、ワイドスクリーン、マルチスクリーン、ニューワイドスクリーンが発売された。本体にはGAME&WATCHロゴがなく、J.i21のロゴが大きく刷り込まれている。タイトルも改変されているものが多いのも本ブランドの特徴。

tric O tronic

西ドイツのディストリビューターで、tric O tronic ブランドにて展開された。なお、本体のロゴはGAME&WATCHのままである。発売されたモデルはシルバー、ゴールド、ワイドスクリーン、マルチスクリーン、ニューワイドスクリーンの41タイトル。一部にタイトルの変更あり。

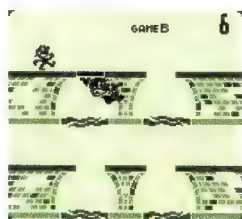
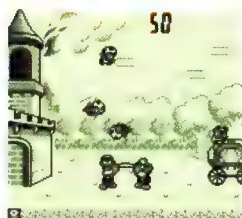
VIDEOPOCHE

フランス（ベルギーという説もあるが詳細は不明）のディストリビューターでゴールドとワイドスクリーンの計9タイトルのみが発売された。欧州エリア中デザインが大きく違うパッケージが印象的だが、本体そのものは日本で発売されているものとまったく同じデザインである。

豪州エリア

Futuretronics

Futuretronicsはオーストラリアのディストリビューターで、GAME&WATCHブランドにて展開された（本体とパッケージにFuturetronicsのロゴあり）。ワイドスクリーン、マルチスクリーン、テーブルトップ、パノラマスクリーン、ニューワイドスクリーンが発売されている。

他のゲーム機でゲーム&ウオッチを遊ぶ

GAME & WATCH OTHER PRODUCTS

本書を機にゲーム&ウオッチを遊んでみたい!という方もいると思われるが、現物の入手はかなり難しい。そのため、「そのもの」ではないが、過去に多数移植された作品の数々を一部ではあるが紹介してみた。また、おまけとしてゲーム&ウオッチにゆかりのあるキャラクターがカメオ出演しているゲームもついでに紹介してみた。ぜひ遊んでみて欲しい。

ゲームボーイギャラリー

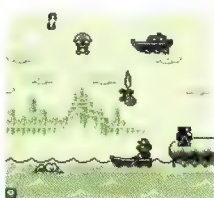
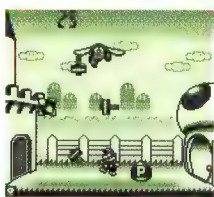
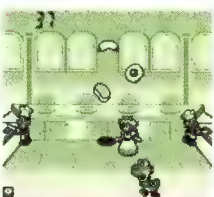
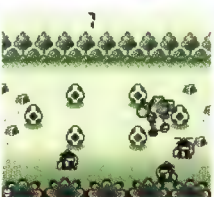
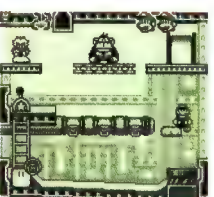
ゲームボーイ　任天堂　1997年2月1日発売　3,000円

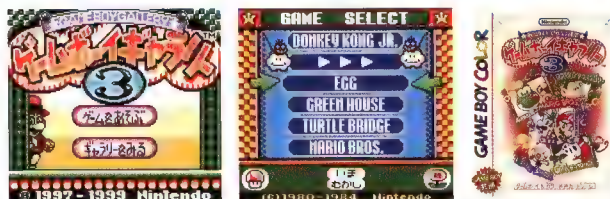
収録タイトルは『マンホール』『オクトパス』『ファイア』『オイルパニック』の4タイトル。それぞれにオリジナルの移植版「むかし」と、グラフィックに大幅なアレンジを加えた「いま」が用意されている。

◀さすがに最初期の作品なだけに再現度は高くないが十分遊べる。

ゲームボーイギャラリー2

ゲームボーイ　任天堂　1997年9月27日発売　3,000円

前作が好評を受けて第2弾が登場。『パラシュート』『ヘルメット』『シェフ』『バーミン』『ドンキーコング』『ボール』が収録されている。

◀日本ではモノクロのみの対応だった日本版だが、海外ではゲームボーイカラー対応となっている。手に入れるならば海外版？

ゲームボーイギャラリー3

ゲームボーイカラー　任天堂　1999年4月8日発売　3,500円

▲ギャラリーから遊べる6タイトルは隠しゲームになっている。遊ぶ方法は……!?

カラーになった上に11タイトルも収録したお得版。カラフルになったために見ているだけでも楽しげな1作だ。

ポケットカメラ

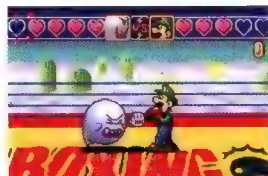
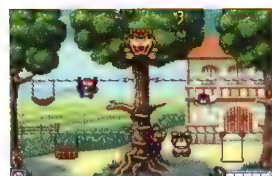
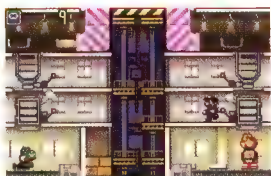
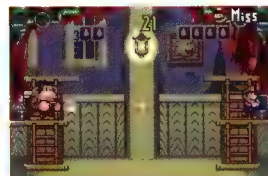
ゲームボーイ　任天堂　1997年9月27日発売　3,000円

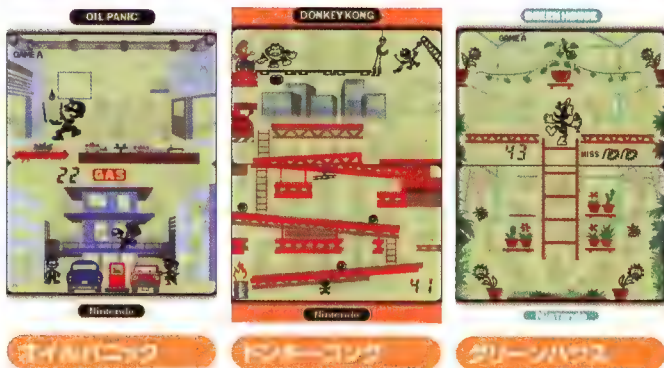
ゲームボーイがカメラになる周辺機器。内蔵ゲームに、自分の顔をはめ込める『顔ボール』が収録されている。

▲ゲームボーイがデジカメになるという発想が楽しい!

GAME&WATCH GALLERY4

ゲームボーイアドバンス　任天堂　2002年10月25日発売　日本未発売（後にバーチャルコンソールWii Uにて発売）

日本未発売ながら、総勢20タイトルが収録された圧巻のソフト。後にWii Uにバーチャルコンソールを通じて発売されていたが、残念ながら現在は配信終了している。

ゲーム&ウオッチコレクション

ニンテンドーDS　任天堂　2006年7月　クラブニンテンドーポイント引き換え景品（非売品）

クラブニンテンドーの景品として作られたソフト。収録タイトルは『オイルパニック』『ドンキーコング』『グリーンハウス』の3本だが、ニンテンドーDSの2画面を使って再現度は高い。

オイルパニック

ドンキーコング

グリーンハウス

▲過去の移植と違って、ちゃんと時計部分もニンテンドーDSの時計機能を使って再現している

ゲーム&ウオッチコレクション2

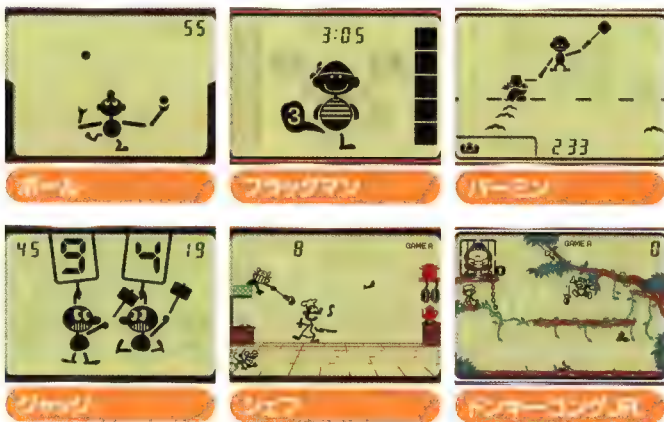
ニンテンドーDS　任天堂　2008年9月　クラブニンテンドーポイント引き換え景品（非売品）

前作の好評を受けて第2弾が登場。収録作品は『パラシュート』『オクトパス』の1画面ゲームだが、それを1つに混ぜてしまったオリジナルゲーム『パラシュート&オクトパス』を特別収録。

パラシュート　オクトパス　パラシュート&オクトパス

▲なぜこの組み合わせかと思えば、まさかの2作品チャンポン。この発想はなかった！

ニンテンドーDSiウェア

ニンテンドーDS　任天堂　2009年7月15日「ボール」発売　各205ポイント

全9タイトルがお値打ち価格で単体配信。他のソフトと違って付加要素はなく、オリジナルの再現のみとなっている。

ボール

フラッグマン

バーミン

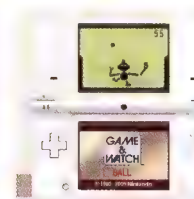
ジャッジ

シェフ

ドンキーコングJR.

マリオズ・セメントファクトリー

マンホール

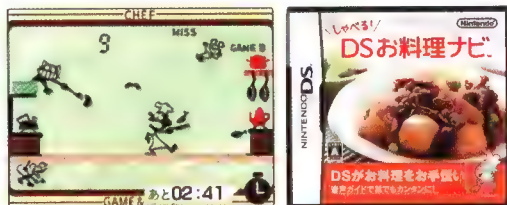
APPENDIX

おどるメイド イン ワリオ

Wii　任天堂　2006年12月2日発売　5,524円

ミニゲームがたくさん入ったバラエティゲーム『メイド イン ワリオ』シリーズ。岩田聡元社長がマルチスクリーンの『ドンキーコング』を差し出すシーンが実にシュール。

しゃべる! DSお料理ナビ

ニンテンドーDS　任天堂　2008年6月20日発売　3,619円

一見関係のないお料理ガイドソフトのはずなのに、料理の時間待ちに『シェフ』が遊べちゃう! ちなみに続編では『エッグ』も遊べるぞ。

▲本ソフトの購買層はゲーム&ウオッチを知っているのだろうか?

Nintendo Land

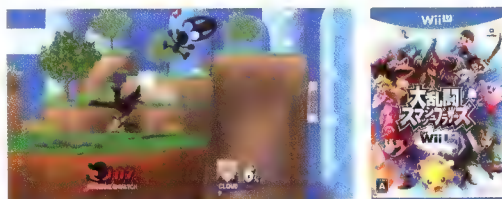
Wii U　任天堂　2012年12月8日発売　4,700円

収録アトラクションのひとつに『オクトパス』をモチーフにした「オクトパスダンス」がある。潜水夫をよく見ながら、同じダンスを華麗に踊ろう!

▲背景の大タコがきちんとゲーム&ウオッチ風なのがグッド。演出も楽しい

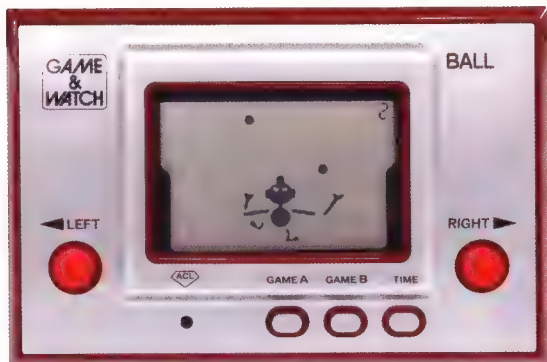
大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U

Wii U　任天堂　2014年12月6日発売　7,200円

同シリーズ『DX』から登場したMr. ゲーム&ウオッチ。黒1色の地味な見た目ながら『ファイア』『パラシュート』『ジャッジ』など、様々なゲームのアクションを披露してくれる。

▲ステージによっては見にくいけど、楽しければOK。細かいことは気にしない!

復刻版ボール

ゲーム&ウオッチ　任天堂　2010年4月　クラブニンテンドーポイント引き換え景品（非売品）

クラブニンテンドーの景品として復刻された代物。ボタン電池がCR2032になったうえ、誤飲防止にネジ止めされているなど安全対策上の改良がなされている。

▲パッケージや背面がオリジナルとは異なっている。8ページの写真と見比べてみよう

APPENDIX

GAME & WATCH

グリーンハウス 累計2000万台出荷記念モデル

GREEN HOUSE

発売日：1982年　価格：未発売（関係者のみに配布）

使用電池 LR44またはSR44 2個

実物大

◀よく見ると「フラッグマン」の少年がライオンを蹴飛ばしていたり、潜水夫とミッキーが缶詰を取り合っていたりと、茶目っ気のあるイラストになっている

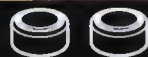
ゲーム&ウオッチは数あれど、究極のレアアイテムと呼ばれているのがこれ。なんと、累計2000万台出荷の記念品として当時の関係者のみに配られたもので、生産台数もまったく不明という代物。

ちなみに天板のデザイン以外はまったく普通の『グリーンハウス』である。

▲外箱も取扱説明書も、オリジナルの「グリーンハウス」とまったく同一仕様。しかし、このイカシた天板に価値がある!

GAME & WATCH 特製ゲーム&ウオッチ スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIO BROS.

発売日：1987年　価格：未発売（賞品として贈呈）

実物大

◀わざわざこの1モデルのためだけに専用の金型を起こして生産しているところが凄い。オリジナルのニューワイドスクリーン版と違ってALARMボタンが針で押す小ボタンになっている。

◀本体裏には「F1レース」の賞品である旨が印刷されている。ゲームコンテストの賞品にしては手が込みすぎ?

ファミコン用ソフト『ファミコングランプリ F1レース』のゲームコンテストの賞品として10000名に贈られた非売品ソフト。内容はニューワイドスクリーンと同一内容だが、ディスクシステムのマスコット、ディスくんのケースに入った専用ボディというのが物欲をそそる。非売品だけに入手難易度は高い。

ゲーム&ウオッチ発売詳細リスト

GAME & WATCH ALL TITLE LIST

本ページでは、ゲーム&ウオッチの全発売データをまとめてみた。日本未発売のタイトルは地色が黄色で表示してある。また、他の家庭用ゲーム機に移植されているものは、移植先の機種と収録ソフト名を記号で記したので、実物が手に入らないまでも「とりあえず遊んでみたい」という人は情報収集の参考に活用して欲しい。

シルバー SILVER

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
008	AC-01	ボール	BALL	1980年4月28日	5800円	B E F I K L M S
010	FL-02	フラッグマン	FLAGMAN	1980年6月5日	5800円	C I M R S
012	MT-03	バーミン	VERMIN	1980年7月10日	5800円	B S
014	RC-04	ファイア	FIRE	1980年7月31日	5800円	C R
016	P-05	ジャッジ	JUDGE	1980年10月4日	5800円	C M R S

ゴールド GOLD

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
022	MH-06	マンホール	MANHOLE	1981年1月27日	5800円	M S
024	CN-07	ヘルメット	HELMET	1981年2月21日	5800円	B G H S
026	LN-08	ライオン	LION	1981年4月27日	5800円	C R

ワイドスクリーン WIDE SCREEN

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
032	PR-21	パラシュート	PARACHUTE	1981年6月19日	6000円	D O R
034	OC-22	オクトパス	OCTOPUS	1981年7月16日	6000円	A D J O R
036	PP-23	ポパイ	POPEYE	1981年8月5日	6000円	
038	FP-24	シェフ	CHEF	1981年9月8日	6000円	B D P S
040	MC-25	ミッキーマウス	MICKEY MOUSE	1981年10月9日	6000円	
042	EG-26	エッグ	EGG	1981年10月9日	−	Q
044	FR-27	ファイア	FIRE	1981年12月4日	6000円	A D
046	TL-28	タートルブリッジ	TURTLE BRIDGE	1982年2月1日	6000円	C
048	ID-29	ファイアアタック	FIRE ATTACK	1982年3月26日	6000円	D
050	SP-30	スヌーピーテニス	SNOOPY TENNIS	1982年4月28日	6000円	

マルチスクリーン MULTI SCREEN

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
056	OP-51	オイルパニック	OIL PANIC	1982年5月28日	6000円	A I N
058	DK-52	ドンキーコング	DONKEY KONG	1982年6月3日	6000円	B D N
060	DM-53	ミッキー&ドナルド	MICKEY & DONALD	1982年11月12日	6000円	
062	GH-54	グリーンハウス	GREEN HOUSE	1982年12月6日	6000円	C N
064	JR-55	ドンキーコングII	DONKEY KONG II	1983年3月7日	6000円	C
066	MW-56	マリオブラザーズ	MARIO BROS.	1983年3月14日	6000円	C D
068	LP-57	レインシャワー	RAINSHOWER	1983年8月10日	−	D
070	TC-58	ライフボート	LIFEBOAT	1983年10月25日	−	D
072	PB-59	ピンボール	PINBALL	1983年12月5日	6000円	
074	BJ-60	ブラックジャック	BLACK JACK	1985年2月15日	6000円	
076	MG-61	スキッシュ	SQUISH	1986年4月	−	
078	BD-62	ボムスイーパー	BOMB SWEEPER	1987年6月	−	D
080	JB-63	セイフバスター	SAFEBUSTER	1988年1月	−	D
082	MV-64	ゴールドクリフ	GOLD CLIFF	1988年10月	−	
084	ZL-65	ゼルダ	ZELDA	1989年8月	−	D

凡例

- A ゲームボーイギャラリー（ゲームボーイ）
- B ゲームボーイギャラリー2（ゲームボーイ）
- C ゲームボーイギャラリー3（ゲームボーイカラー）
- D GAME&WATCH GALLERY4（ゲームボーイアドバンス）
- E ポケットカメラ（ゲームボーイ）
- F カードeリーダー（ゲームボーイアドバンス）
- G メイド イン ワリオ（ゲームボーイアドバンス）
- H あつまれ!! メイド イン ワリオ（ゲームキューブ）
- I さわるメイド イン ワリオ（ニンテンドーDS）
- J おどるメイド イン ワリオ（Wii）
- K ゲーム & ワリオ（Wii U）
- L DS楽引辞典（ニンテンドーDS）
- M 漢字そのまま DS楽引辞典（ニンテンドーDS）
- N ゲーム&ウオッチコレクション（ニンテンドーDS）
- O ゲーム&ウオッチコレクション2（ニンテンドーDS）
- P しゃべる! DSお料理ナビ（ニンテンドーDS）
- Q 世界のごはん しゃべる! DSお料理ナビ（ニンテンドーDS）
- R ワンセグ受信アダプタ DSテレビ（ニンテンドーDS）
- S ニンテンドーDSiウェア（ニンテンドーDS）

カラースクリーン COLOR SCREEN

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
090	CJ-71	ドンキーコング JR.	DONKEY KONG JR.	1983年4月28日	7800円	
092	CM-72	マリオズ・セメントファクトリー	MARIO'S CEMENT FACTORY	1983年4月28日	7800円	
094	SM-73	スヌーピー	SNOOPY	1983年7月5日	7800円	
096	PG-74	ポパイ	POPEYE	1983年8月	7800円	

パノラマスクリーン PANORAMA SCREEN

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
102	SM-91	スヌーピー	SNOOPY	1983年8月30日	6000円	
104	PG-92	ポパイ	POPEYE	1983年8月30日	6000円	
106	CJ-93	ドンキーコング JR.	DONKEY KONG JR.	1983年10月7日	6000円	
108	TB-94	マリオズ・ボンアウェイ	MARIO'S BOMBS AWAY	1983年11月10日	6000円	D
110	DC-95	ミッキーマウス	MICKEY MOUSE	1984年2月	−	
112	MK-96	ドンキーコングサーカス	DONKEY KONG CIRCUS	1984年9月6日	−	

ニューワイドスクリーン NEW WIDE SCREEN

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
118	DJ-101	ドンキーコング JR.	DONKEY KONG JR.	1982年10月26日	4800円	C D S
120	ML-102	マリオズ・セメントファクトリー	MARIO'S CEMENT FACTORY	1983年6月16日	4800円	D S
122	NH-103	マンホール	MANHOLE	1983年8月24日	−	A D
124	TF-104	トロピカルフィッシュ	TROPICAL FISH	1985年7月8日	−	D
126	YM-105	スーパーマリオブラザーズ	SUPER MARIO BROS.	1988年3月	−	
128	DR-106	クライマー	CLIMBER	1988年3月	−	D
130	BF-107	バルーンファイト	BALLOON FIGHT	1988年3月	−	
132	MB 108	マリオ・ザ・ジャグラー	MARIO THE JUGGLER	1991年10月	−	

スーパーカラー SUPER COLOR

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
138	BJ-201	スピットボール スパーキー	SPITBALL SPARKY	1984年2月7日	6000円	C
140	UD-202	クラブグラブ	CRAB GRAB	1984年2月21日	6000円	

マイクロVSシステム MICRO VS. SYSTEM

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
146	BX-301	ボクシング	PUNCH-OUT!!	1984年7月31日	6000円	D
148	AK-302	ドンキーコング 3	DONKEY KONG 3	1984年8月20日	6000円	D
150	HK-303	ドンキーコングホッケー	DONKEY KONG HOCKEY	1984年11月13日	6000円	

クリスタルスクリーン CRYSTAL SCREEN

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
156	YM-801	スーパーマリオブラザーズ	SUPER MARIO BROS.	1986年6月25日	−	
158	DR-802	クライマー	CLIMBER	1986年7月4日	−	
160	BF-803	バルーンファイト	BALLOON FIGHT	1986年11月19日	−	

非売品 NOT FOR SALE

ページ	型番	日本語版タイトル	英語版タイトル	発売日	価格	移植情報
173	YM-901	スーパーマリオブラザーズ	SUPER MARIO BROS.	1987年	−	

G-MOOK152
ゲーム&ウオッチパーフェクトカタログ
監修・前田 尋之

2018年9月29日　第一刷発行

監修者プロフィール
前田 尋之（まえだ　ひろゆき）
1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活躍の場を広げている。著書に『家庭用ゲーム機興亡史　ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史　国産パソコンシェア争奪30年の歴史』（オークラ出版）、監修に『メガドライブパーフェクトカタログ』（ジーウォーク）など多数。

ツイッターアカウント：http://twitter.com/hiropapa00

■発行人　日下部 一成
■編集長　田村 耕士
■監修　前田 尋之
■資料協力　プラウドロー
■執筆協力　風のイオナ
■発行所　ロングランドジェイ有限会社
■発売元　株式会社ジーウォーク
〒153-0051
東京都目黒区上目黒 1-16-8　Yファームビル6F
電話：03-6452-3118（営業部）　03-5287-5623（編集部）
■編集　株式会社チアソル
■印刷　三共グラフィック株式会社

Printed in Japan
G-WALK publishing.co.,ltd.
ISBN978-4-86297-803-5

任天堂が世界に羽ばたく転機となった革新的携帯ゲーム機、ゲーム&ウオッチ。
ファミコン登場以前に子供たちが夢中になり、世界を席巻したゲーム機を斬る!

9784862978035

1929476020000

ISBN978-4-86297-803-5

C9476 ¥2000E

定価◎ 本体2,000円 +税
雑誌 62912-53

発行日/ 2018年9月29日
発行所/ ロングランドジェイ(有)
発売元/ (株)ジーウォーク

COMMENTARY & PHOTOGRAPH OF ALL 60 MODEL INCLUDE

G-MOOK 152

GAME & WATCH

PERFECT CATALOGUE

ゲーム & ウオッチ パーフェクトカタログ

前田尋之・監修

Supervised by Hiroyuki Maeda

ゲーム&ウオッチ パーフェクトカタログ
GAME&WATCH PERFECT CATALOGUE
前田尋之・監修
ジーウォーク

9784862978035

1929476020000

ISBN978-4-86297-803-5
C9476 ¥2000E

定価◎ 本体2,000円 +税
雑誌 62912-53

発行日／ 2018年9月29日
発行所／ ロングランドジェイ（有）
発売元／（株）ジーウォーク